K PRESENTA

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO PSX

PLANET PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 2, N. 10 Ottobre 1999

OLTRE 50 GIOCHI Solo 4.900 LIRE

Soul Reaver
Soluzione 'livello per livello'

Final Fantasy VIII
10 pagine su FFVIII, prova PSX compresa!

SPECIALE

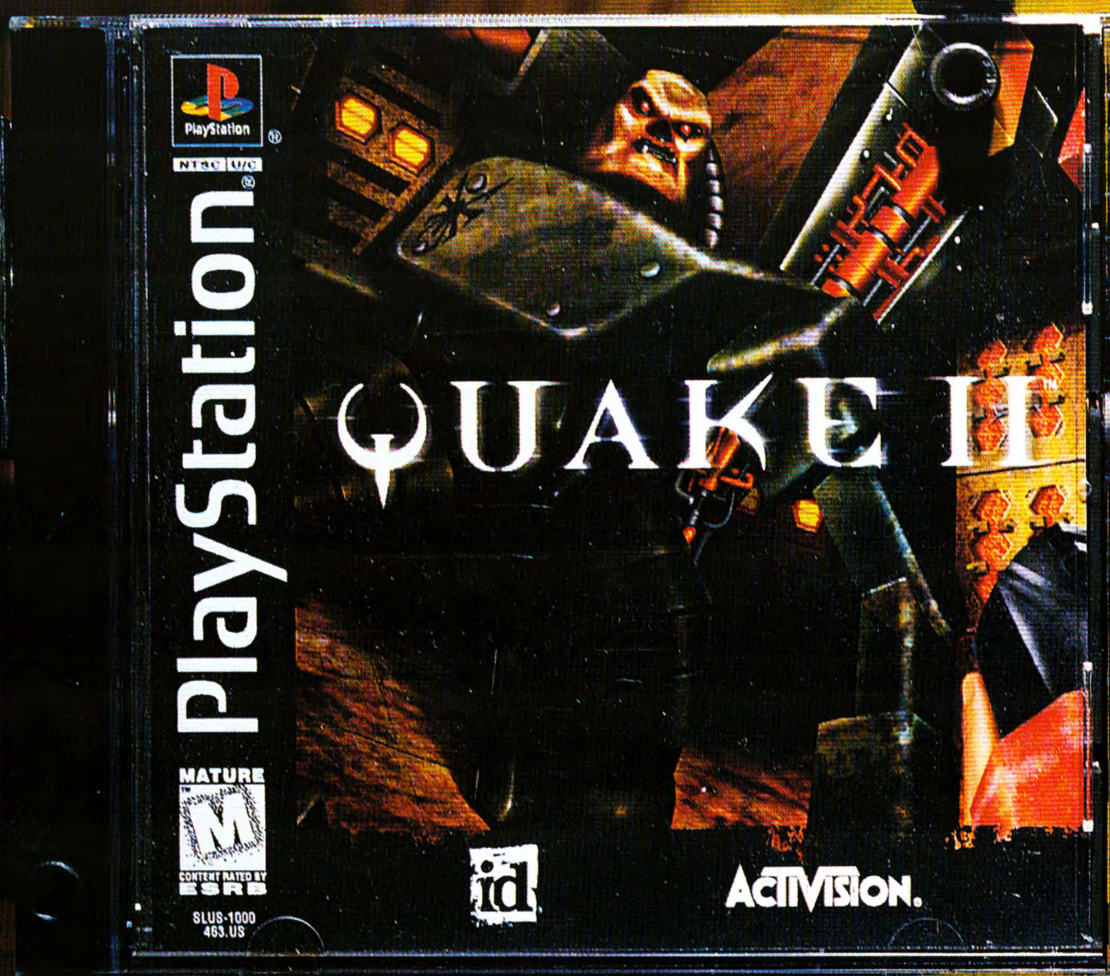
Wipeout 3
Perché è il GIOCO DELL'ANNO!

PlayStation 2
La 'prima' giapponese

E INOLTRE RECENSIONI E PROVE DI RE-VOLT • POINT BLANK 2 • SHADOW MAN • WWF ATTITUDE • RESIDENT EVIL 2 • UEFA STRIKER • MISSION IMPOSSIBLE • JADE COCOON • CRASH TEAM RACING • FORMULA ONE '99

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

Non l'abbiamo clonato...



Più veloce, feroce e potente che mai, Quake II sta arrivando, per PlayStation® e Nintendo 64®.
Quake II rinasce ancora con queste due nuove versioni.
Proverete l'emozione di vedere nuove mappe, una grafica straordinaria, sanguinari effetti sonori e un supporto dual shock che vi farà tremare le ginocchia.
La vostra sfida non sarà mai finita, fino a quattro persone in multyplayer potranno darsi battaglia all'ultimo frag.
Quake II per console. Benvenuti nella nuova era.

ACTIVISION.
www.activision.com

id
www.idsoftware.com

PlayStation

NINTENDO 64

...gli abbiamo strappato il cuore e l'abbiamo innestato in un nuovo corpo !

guarda



www.gamenetwork.it

gioca in



www.gameonline.it

divertiti con



FORNITORE UFFICIALE



www.halifax.it

Sommario

Planet PlayStation Menu



Abbiamo resistito alla tentazione di giocarlo in rigoroso giapponese. E ne è valsa la pena. Dalla PSX a voi l'emozione firmata Final Fantasy VIII.



Tutto sul gioco più bello, appassionante, adrenalinico, impertinente, performante dell'autunno: Wipeout 3. Senza limiti.

Tra stretti cunicoli e rampe di lancio, abbagliati dal colore delle carene, abbiamo finalmente provato a fondo Re-Volt, le macchinine del domani.





◄ *Scendono le tenebre, sale l'adrenalina, aumenta la paura. È Silent Hill, in versione Pal, il gioco più 'da paura' dell'anno.*

LEGENDA

S - su	↑		**Q** - quadrato	□
G - giù	↓		**C** - cerchio	○
Dx - destra	→		**X** - tasto x	X
Sx - sinistra	←		**R1** - tasto funzione destra sopra	
S1 - diagonale in alto a sinistra	↖		**R2** - tasto funzione destra sotto	
S2 - diagonale in basso a sinistra	↙		**L1** - tasto funzione sinistra sopra	
D1 - diagonale in alto a destra	↗		**L2** - tasto funzione sinistra sotto	
D2 - diagonale in basso a destra	↘		**N** - neutro, nessun tasto premuto	
T - triangolo	△			

ARCADE
AVVENTURA
AVVENTURA PUNTA E CLICCA
AZIONE
GIOCHI DI RUOLO
PICCHIADURO
PLATFORM
PUZZLE
RACING
SIMULAZIONI VARIE
SIMULAZIONE SPORTIVA
SPARATUTTO
STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40 Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga!
DA 41 A 60 Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70 È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80 Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90 Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100 Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!


Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:
Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:
Paola Lagala, Michela Roiandi

Team Editoriale:
Riccardo Abbate, Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Antonio Perna, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE
R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

SI RINGRAZIA
DEFCON ZERO - MILANO
MISTER X - ROMA

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...
INDIRIZZO FAX:
Planet PlayStation 02/43980181
INDIRIZZO E-MAIL:
playstation@planet.it





E a questo punto non possiamo più resistere. Prima erano solo voci, qualche schermata di gioco, montagne di informazioni tecnologiche. Ora vive. L'abbiamo vista. Non è più oggetto di conversazioni carbonare. E' un prodotto, con tanto di design, prezzo e data di uscita. E non vediamo l'ora di metterci mano.
PlayStation 2 sarà una bomba. Leggetevi l'articolo e cominciate a sognare. Qualità grafica a livello cinematografico, lettore DVD, gioco online, compatibilità con i giochi attuali. Uno spettacolo. E poi il look. Quell'obelisco nero (ricorda un po' l'oggetto misterioso della copertina di Presence dei Led Zeppelin) futuribile, aggressivo e potente. Insomma, senza voler assolutamente tradire l'attuale fidanzata (grigia, affidabile, divertente, pratica...) ci siamo innamorati di questa nuova inquietante presenza. A marzo in Giappone, tra un anno da noi. Ce la facciamo? Non ce la possiamo fare... ce la fàmo, ce la fàmo. Deliri a parte, la Play2 annunciata qualche settimana fa a Tokyo rappresenta uno stadio di evoluzione impressionante per il mondo delle console. Se la Dreamcast ha alzato il livello della posta, è vero che la nuova Psx rappresenterà un vertice difficile da superare. Sarà la macchina da gioco del nuovo millennio, non ci sono dubbi.

Intanto, in attesa dell'avvento, continuiamo a folleggiare con la Play1. Smaltita la sbornia Star Wars, ci siamo resi conto che Wipeout 3 è veramente un gioco pauroso. Non si finiva più di parlarne in redazione, per cui abbiamo deciso di trasferire queste nostre sensazioni in un articolone che speriamo sia gradito. Il gioco merita veramente. La copertina di questo mese va invece a Final Fantasy VIII, a cui Perna ha rifilato un bel 95% di potenzialità. Un voto massimo che premia lo straordinario lavoro della Square, sviluppatrice di questa epica saga. Io, personalmente, non sono amante dei RPG, ma FFVIII ha una grafica e un livello di coinvolgimento tale da convincere anche un vecchio scettico come il sottoscritto.

Interessante è la mini-inchiesta dell'infaticabile Pettini sull'universo femminile. Inizialmente il mondo Psx era di esclusivo appannaggio dei "maschietti". Diciamo all'80%. Con lenta determinazione le "femminucce" hanno rimontato. Vuoi per convinzione (ovvero, ma la Play è veramente divertente...) o per disperazione (se non gioco alla Play, quando mai lo vedo il fidanzato...). Al punto che alcuni sviluppatori hanno addirittura iniziato a ideare giochi costruiti su misura. I risultati non sono stati eclatanti (vedi Spiceworld), rafforzando la mia convinzione che non bisogna pensare alle donne come a un target diverso, ma semplicemente un target nuovo. Può piacere la saga di Final Fantasy, come l'energia di Fighting Force o i brividi di Resident Evil. Meno indicati i giochi di calcio, ma sicuramente adatti gli sportivi come Anna Kournikova's Tennis. Insomma, accogliamo a braccia aperte questo ingresso. Era ora. E così va a morire anche la leggenda che chi gioca troppo alla Play non becca. Anzi. Da oggi la parola d'ordine sarà: se giochi cucchi. O così almeno spera Pettini (e anche tutta la redazione. Il nostro numero di telefono è... n.d.r.) Chiudiamo qui, che è meglio.

Roy Zinsenheim

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



u così che per accadimenti di varia natura, mi ritrovai a esaminare la posta proprio a Nuova Villa Bojungles, in compagnia degli allegri compagni della filibusta. E così, in una delirante notte caratterizzata da una temperatura oscillante tra il tropicale e l'artico, sottolineata dal commento audio di Wip3out e condita da dei Mozzarelli panati e fritti (unti oltre ogni immaginazione), l'Allegra Brigata apre le lettere…
E' doveroso ringraziare in questa sede le persone presenti: Simona 'Vola Lazio' all'organizzazione delle carte, la premiata coppia Agnus/Ale al videoregistratore e alle pennichelle, Ariele 'Ariel' Canuto alle interpretazioni e il sottoscritto alla tastiera. E' stata dura, durissima, ma l'impegno che abbiamo nei vostri confronti è enorme e il nostro celebre senso di responsabilità ci ha impedito di andare a lasciare una sindone sui materassi prima di aver letto tutte le lettere. Spero di aver accontentato tutti; **Massimo da Loiano (BO)** ha scritto una lettera bella forte che, necessitando di più ampi commenti, verrà pubblicata in futuro. Non l'abbiamo fatto per codardia, è solo che lo spazio è quello che è, quindi al mese prossimo!

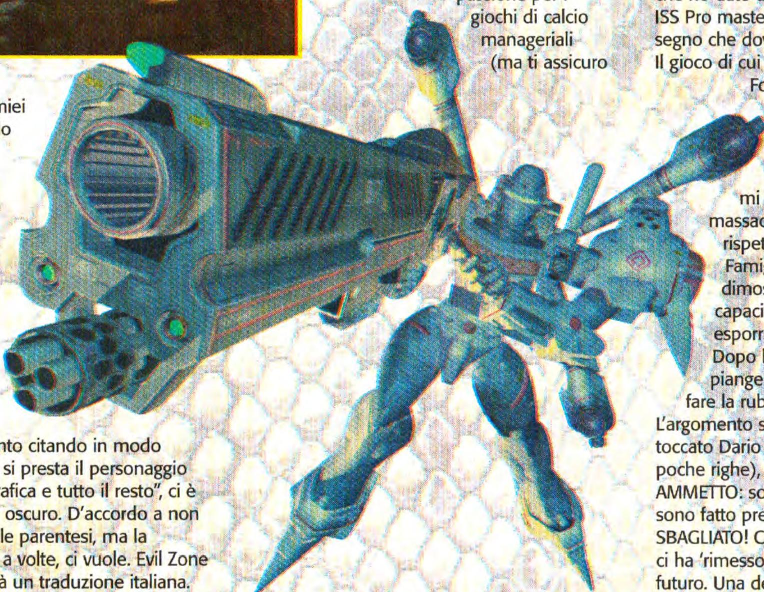
MODALITÀ CAMPAGNA (EX QUICK START)



h già, perché con tutte le lettere che mi scrivete, altro che quick sarebbe questo start! Per cui, avviamo questo story mode… A **Gino Malanca** di Torino, ricordo che questa NON E' una rubrica di cheats e soluzioni: quelle di Syphon Filter si trovano sul numero 5. Nonostante questo, ti prego di non far volare il CD nel cortile. Grazie a **Ciro Attanasio** from Naples per averci inviato alcune cheats; **Stefano 'Viper' 84** di Nave (BS) è un appassionato di manga e vuole sapere di Dragonball… Si, ci sono due giochi su Dragonball: Dragonball Z: Ultimate Battle 22 e Dragonball Final Bout, ma sono NTSC; dovresti chiedere presso uno di quei negozietti che hanno un sacco di roba importata. Dino Crisis è in dirittura d'arrivo, mentre per diventare recensore di videogiochi… Beh, le caratteristiche richieste sono tantissime: devi essere un infaticabile lavoratore, necessitare di non più di tre ore di sonno per notte, avere dedizione, la Forza deve scorrere potente nelle tue vene e un sacco di altre cose. Continua a giocare, comunque, perché non si sa mai… **Ylenia S.** di Marghera (VE) è una giovane lettrice di quindici anni che ama i picchiaduro e i giochi d'avventura; di Tekken Tag Tournament e Tekken 4 non sappiamo ancora nulla, se non che il primo c'è solo in sala giochi; come pure Soul Calibur: solo coin op e Dreamcast. Ma se vuoi un parere, è FANTASTICO. A Villa Bojungles siamo contenti che tu ti sia convertita alla Forza e… no, i cartelloni di Darth Maul non li ho messi io. Però, in quello che c'è ora di fronte a casa mia gli hanno rubato la faccia! Tutta la Famiglia ti ringrazia per il disegno di Giampiero in kimono (Giampiero assomiglia molto a Hwoarang…), in particolare il giovane Ariele che non vede l'ora di conoscerti e di scoprire come fai a dimostrare diciotto anni se ne hai quindici. A **Paolo** di Napoli non piacciono i commenti tra parentesi



che spesso aggiungo nei miei articoli: ma io lo faccio per rendervi la lettura più piacevole! Il terzo punto della lettera, quello dove scrivi: "Quando recensito un gioco parlatene con più approfondimento citando in modo migliore come si presta il personaggio principale la grafica e tutto il resto", ci è rimasto un po' oscuro. D'accordo a non esagerare con le parentesi, ma la punteggiatura, a volte, ci vuole. Evil Zone non penso avrà un traduzione italiana.



Giochi ispirati ai cartoni: ci sono solo i Simpson. Ispirati ai cartoni animati ci sono i due Dragonball che ho citato prima e niente da fare per I Cavalieri dello Zodiaco. La tua e mail non è stata risposta perché non è mai arrivata e non puoi farti l'abbonamento mensile perché Planet PlayStation non ha ancora una campagna abbonamenti. Torna alla carica **Fabio Monteduro** che, oltre a dar prova di fini doti umoristiche, ci informa della sua passione per la serie FIFA: l'edizione 2000 è alle porte, come pure il terzo capitolo della serie Resident Evil. Lo danno in NTSC per novembre, ma non si può mai essere sicuri. Alfredo 'Lama di Rasoio' Delmonaco ti manda a dire che le sue (nostre) esperienze musicali con i batteristi non sono mai state troppo tranquille… **Stefano Bellentani** ci dà prova di grande cognizione calcistica rispondendo al quiz di Pettini; dimostra anche una grandissima passione per i giochi di calcio manageriali (ma ti assicuro che il Player Manager NON È il sogno concreto di tutti i videogiocatori) e tocca il dolente tasto dei voti troppo alti. Sono numerose le critiche da questo punto di vista, e mi riprometto di trattare l'argomento al più presto dedicandogli lo spazio che merita. Carina l'equazione ISS Pro: Viva Football= Red Hot Chili Peppers : Backstreet Boys. Curiosità: ma a che squadra tieni?! **Giovanni** di 13 anni (è il cognome o una rima?) chiede informazioni a proposito di FIFA e This Is Football e sul numero delle maglie e sulla sezione trasferimenti…. EHI! Calma: non lo so, anche perché non è una delle prime cose che vado a vedere nei giochi di calcio. Ma ti faremo sapere. Lammy una mucca? Può darsi. Secondo me è un fungitopo rotante a pile. **Rinaldo** (che nome possente) è bloccato dall'elicottero in Syphon Filter e mi chiede le cheats… Ma che c'entra?! L'elicottero lo abbatti con le armi, non con le cheats! Mantieni fede al retaggio eroico del tuo nome! **Mirko Rivetta** sarà deluso nel sapere che non abbiamo mai pubblicato niente sul primo Resident Evil e per il terzo, vale la risposta che ho dato a Fabio Monteduro. Se il tuo ISS Pro masterizzato si pianta, forse è segno che dovevi comprarlo originale.
Il gioco di cui non ricordi il nome è This Is Football e questo numero dovrebbe esaurire le tue richieste. E arriviamo a **Diego 'Wulf' Costa** da Montalto di Castro (VT), che mi ha letteralmente massacrato. Intanto, massimo rispetto a te da tutta l'Allegra Famiglia Bojungles: hai dimostrato di avere grandi capacità critiche e di saperle esporre in maniera appropriata. Dopo la lettera, quasi mi mettevo a piangere… Quasi quasi ti faccio fare la rubrica della posta…
L'argomento scottante è lo stesso che ha toccato Dario 'Zero' De Leonardis (a tra poche righe), cioè Omega Boost. LO AMMETTO: sono stato largo di manica. Mi sono fatto prendere dall'entusiasmo. HO SBAGLIATO! Capita. Mi spiace se qualcuno ci ha 'rimesso': questo mi servirà per il futuro. Una della Famiglia vorrebbe sapere

Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

se sei laziale… Grazie anche per la precisazione musicale: erano i Feeder quelli dell'intro; che poi sono gli stessi di GT. E arriviamo anche all'inossidabile **Dario 'Zero' De Leonardis** da Palagiano (TA) che, come al solito, ci fa franare addosso un sacco di pareri sempre ben accetti. Un'unica preghiera: ogni tanto, metti qualche virgola nei periodi. A volte perdo il filo di quello che vuoi dire. Ho capito che però non ti piace GT (!?) e la Polyphony non è esattamente una delle tue software house preferite. Mi dispiace che anche Driver non ti abbia colpito (cos'è tutto questo accanimento?) e per quanto riguarda Omega Boost, sono stato affrettato. Contento che tu sia un fan dei mech e dei manga, ma tu lo hai visto mai Gundam?! **Nazareno Turco** da Leporano (TA) si lamenta anche lui dei voti troppo alti: stiamo ponendo rimedio. Per quanto riguarda Soul Reaver, mi spiace che tu non capisca l'inglese. Sappi però che ti sarà molto utile in futuro, quindi, se puoi, ti consiglio di studiarlo il prima possibile. **Antonio Borriello** da Torre del Greco (NA) rimane un'insaziabile divoratore di poster: il poster di Metal Gear l'abbiamo già messo nel numero 3! Il problema che hai con Syphon Filter, quello della cella di Phagan, ha afflitto un po' tutti anche qui in valle (Jack, Stefano Crai, Annuzza…). Riprova. Lo schermo del presidente, in Driver, anche quello ha spiazzato molta gente: riprova. Se fosse troppo facile, il gioco durerebbe troppo poco. Brevi risposte per brevi domande a **Luca Celora**: GT uscirà prima in Giappone che in America, penso. In Europa è schedulato prima di Natale, ma anche queste sono supposizioni. Nello stesso periodo dovrebbe uscire anche RE3: Nemesis. Tra Winning Eleven Final e ISS Pro 98 ti consiglierei ISS, se non altro perché è PAL. Auguri in ritardo a **Pietro Urzi** di Trezzano Sul Naviglio (MI): a quest'ora avrai fatto la tua scelta, ma tra GT e Silent Hill direi… ENTRAMBI!. Non sono così sicuro della compatibilità dei vecchi volanti PSX su quella nuova. Cordiali saluti. **Marco Gallo** dovrebbe trovare G Police 2 nei negozi al momento della lettura, visto che è uscito il primo settembre. A **Meteo** non saprei dire una data ufficiale di uscita per GT2, tantomeno per Le Mans 24H. Perché Meteo? Soffri di meteorismo? Lancio a Pettini un appello: aiutare **Michele** dalla provincia di Reggio Emilia nella lunga strada per il successo con Premier Manager 99. **Alessandra Verdesca** di S. Secondo (PR) forse ha travisato il senso che ha il concorso Exxxposed: non è un concorso di sosia, e non devi andare a recuperare nessun costume di Lara. Semplicemente, mettiti quello che trovi (plausibilmente simile agli indumenti di Lara) senza scordare gli occhialini, la treccia e le... no, fino alla treccia e stop! **Valerio Valli** di S. Agata Feltria (PS) forse non è stato troppo attento, altrimenti saprebbe che esistono due libri proprio come li cerca lui, con le soluzioni dei tre Tomb Raider su uno e la guida strategica di Metal Gear sull'altro. E poi sono stati scritti da me e Pettini, come spiegato nel numero di agosto: te lo sei perso? Per le foto di tua sorella vestita da Lara, se aspetti ancora un po' le facciamo ispirate a TR IV! **Armando Setale** di S. Possidonio (MO) non dorme la notte perché ha paura che GT2 non girerà sulle PlayStation chippate: mia madre dice sempre che "… chi è causa del suo mal, pianga se stesso". Non so perché i codici di Syphon Filter non funzionano (altrimenti avremmo evitato l'errore). Anche tu hai avuto un problema di s-memory card? Mi spiace per i salvataggi GT e R Type Delta, ma non conosco (io personalmente) le cheats per quei giochi. Soul Reaver dovrebbe essere già fuori, e tra Silent Hill e Resident Evil 2… beh, col cervello direi Silent Hill e col cuore Residen Evil 2. GT 2 entro la fine del 99? Po' èsse… Una campagna per abbassare il prezzo dei giochi? Che ne dici, per incominciare, di fare una campagna anti masterizzazione? L'abbassamento dei prezzi sarebbe una conseguenza logica… **Giuseppe fpavan@iol.it** non conosce la natura dei due giochi Dragonball, e neanch'io. Per Mortal Kombat 4, guida e recensione… beh, non siamo pronti. Non ci sono cheats per le patenti di GT, altrimenti sarebbe stato un disastro: pensa a quanta gente che, per la foga, le avrebbe usate. Sarebbe stata la rovina del gioco! Voi non andate in giro fieri di poter dire: "Ho preso le patenti di GT. Tutto da solo!"? Io sì. Sono contento che condividi le mie opinioni sul confronto V Rally 2/Colin McRae, e per quanto riguarda i giochi di Guerre Stellari su PSX dovrebbero esserci Rebel Assault 2 (azione), Master of Teras Kasi (picchiaduro) e questo action/adventure chiamato Episode I. Ce l'ho fatta? Ho risposto a tutti?



EXXXPOSED!



Bentornati alla nostra rubrica preferita, il concorso per chi fa di tutto per assomigliare di più alla nostra Larona nazionale. Volevo specificare una cosa prima di proseguire, però: NON è necessario andare ad acquistare o noleggiare nessun costume di Lara, come pure NON è necessario assomigliarle fisicamente (sarebbe meglio, non so se mi spiego, ma non è assolutamente necessario). Quello che vogliamo vedere è che ci mettete l'impegno, la voglia di assomigliare ad un'icona arrangiandovi con quello che avete. Le due ragazze di oggi ne sono un esempio lampante: Angela Lacerenza di Barletta (BA) a sinistra e Claudia Tantardini di Pinerolo (TO) a destra. Diciamo subito che la vincitrice tra le due è Angela: i nostri vivissimi complimenti ! Angela ha colto nel segno, racimolando un paio di scarponcini (facile), i pantaloncini (anche questi facili da trovare) e un top del colore azzeccato, anche se il taglio non è proprio quello. Ma la cosa che ha convinto Villa Bojungles ad assegnare a lei la vittoria di questo mese, sono state le pistole (non somiglianti a quelle di Lara, ma veramente belle), gli occhialini (brava!) ma soprattutto LA TRECCIA! Angela, dicci la verità, tutta la verità, nient'altro che la verità: è tua? Non è che è una di quelle che si attaccano? Beh, se così fosse, niente di male: apprezziamo lo sforzo. Ma se fosse veramente tua, allora NON TAGLIARLA per nessun motivo al mondo! Per Claudia, cosa potremmo dire? Apprezziamo lo sforzo, purtroppo però ci sono troppe imprecisioni nel suo abbigliamento e nel suo aspetto: di per sé, potrebbe anche andare (…), ma crolla nel confronto con Angela. Per lei abbiamo un consiglio: qualche bel piatto di pastasciutta in più? Ci sembri un po' sciupatina… Beh, anche per questo mese è tutto; stiamo ancora decidendo se prolungare il concorso fino a dicembre, vista la vostra pressante richiesta. Facciamo così: voi continuate a spedire le foto (che comunque ci saranno utili per altri concorsi) e se al momento della chiusura del concorso ne avremo ancora, lo prolungheremo.
Ciao e… fotografatevi, fotografatevi, fotografatevi!



NEWS

Si comincia a sentire lo scampanellio della slitta di Babbo Natale: le grandi case di produzione concentrano le migliori uscite nel periodo natalizio, notoriamente più redditizio. E le voci di corridoio, sulle quali si basano queste pagine, stanno diventando vere e proprie urla! I titoli annunciati crescono in termini quantitativi e qualitativi, e ce n'è per tutti i gusti: il ritardatario cronico Rally Masters (possiamo perdonargli il ritardo se sarà il giocone che sembra); il grande Urban Chaos; il seguito di quel Rollcage di Psygnosis che impressionò per velocità e giocabilità; Chrono Cross, ovvero il seguito di uno dei migliori GDR Square per lo SNES. E poi i sequel di Wild Arms e di Die Hard Trilogy, il succoso seguito del divertente Army Men... E potevano mancare notizie sui fenomeni del momento, l'MP3 e gli emulatori?

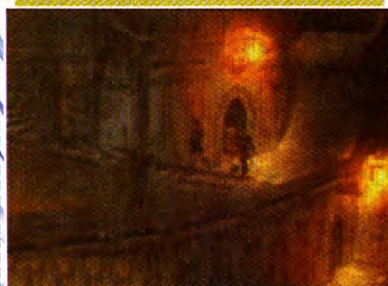
MP3

GENERE: Programinu
CASA: Tante
DATA DI USCITA: TBA

Very foich stanno sviluppando un software per PlayStation che consentirà di ascoltare musica stampata su CD in formato MP3. In sostanza, sarà possibile scaricare un file e masterizzarlo su CD per poterlo far leggere alla Play. Il programma verrà trattenuto in memoria (proprio come il VCD) e permetterà di usare la PlayStation come un lettore di CD su cui sono stampati file audio non nel consueto formato che usano i lettori domestici (stereo, autoradio, portatili) ma nel rivoluzionario **MP3**. Sarà felice l'UVA che sta producendo un accessorio hardware (ne abbiamo parlato il mese scorso) per ottenere lo stesso risultato. E adesso chi lo vuole più?

CHRONO CROSS

GENERE: GDR meraviglioso
CASA: Squaresoft
DATA DI USCITA: 2000 inoltrato



Yasunori Mitsuda cura le musiche di questo gioco. Non commettete errori, è un indice importante, e quelli che conoscono il prequel (Chrono Trigger, solo su SNES) intuiranno quello che sto per dire. La trama raggiunge livelli narrativi altissimi (ciò che è tipico **Square**), l'approccio grafico, ricco di dettagli, è superlativo. Una novità assoluta è costituita dal fatto che sembra che Square stia sviluppando un sistema rivoluzionario di scontri e di crescita del tutto svincolati da fatti numerici: niente più hit points ecc. Non sappiamo in quale direzione si stia muovendo Square, ma restiamo in fiduciosa attesa.

LET IT BLEEM

GENERE: Emulatore PSX per PC
CASA: vostra
DATA DI USCITA: ogni giovedì...

È questa una notizia che interessa l'utenza PC piuttosto che quella PlayStation, ma ve la forniamo lo stesso perché riguarda pur sempre il pianeta PlayStation. **Bleem!** è il nome di un emulatore per PC, ovvero un programma in grado di far girare su macchine Intel i giochi PSX.
In questi giorni sta uscendo la prima Beta (quelle diffuse in questi mesi sono Alpha; per un approfondimento del concetto, leggete il box "Work in progress" nella recensione di **Wip3out** a pagina 16 del numero scorso), e state sicuri che ne appariranno molte altre: scaricatele mentre vostra madre fa gli gnocchi. Pare che la prima versione sia zeppa di difetti e complessivamente peggiore delle ultime release: alla faccia dell'utenza PC che si sente onnipotente e pensa di riuscire a divertirsi più di noi!

ROLLCAGE 2

GENERE: Guida futuristica
CASA: Psygnosis
DATA DI USCITA: Natale

Gli **ATD** (Attention To Detail) stanno sviluppando il seguito di uno dei giochi di guida più veloci mai usciti. Ma oltre alla velocità, nessuno disconobbe la originalità dell'approccio alla pista (si potevano percorrere, alla ricerca delle traiettorie migliori, anche le pareti e i soffitti che chiudevano i circuiti!) e gli effetti di luce, oltre alla possibilità di sfruttare le potenti armi contro i nemici ma anche contro gli elementi del paesaggio per una distruzione senza precedenti. Tutto questo rimane nelle **venti** nuove piste; alcune feature migliorano la giocabilità del primo episodio, tra tutti un tasto tramite il quale il mezzo, dopo 180 ribaltamenti e torsioni, ritorna in pista bello preciso.



ARMY MEN AIR ATTACK

GENERE: Arcade
CASA: 3DO
DATA DI USCITA: domanda da un milione di dollari

Carino, semplice e divertente come il prequel, questo **Army Men Air Attack** vede le forze di attacco aeree (costituite da un gruppo di elicotteri) aiutare Sarge a combattere contro i suoi nemici. Come si conviene ai veri soldatini, le ambientazioni promesse sono i campi di battaglia che ospitano normalmente le guerre coi soldatini: gli stessi ambienti domestici che vedono le gare tra Micromachines! Immediatezza e divertimento sembrano essere gli ingredienti di questa seconda puntata del "simulatore di soldatino". La cooperazione tra due giocatori umani, probabilmente, sarà meravigliosa.





URBAN CHAOS

GENERE: Arcade
CASA: Eidos
DATA DI USCITA: Imminente

Un neonato team di sviluppo inglese, i **Mucky Foot Productions**, sta ultimando questo gioco che aspettiamo con molta ansia. Si tratta di un gioco di azione in cui però sono importanti anche le fasi di esplorazione. Non fosse altro per il fatto che le città, vastissime e curate all'inverosimile, sono esplorabili a piacimento. Nei panni di un agente speciale potete aggirarvi per le strade, entrare nei negozi e persino in tutte le abitazioni urbane oltre a controllare numerosi veicoli e a interagire con i NPC per ottenere informazioni; il caos che regna nelle metropoli, provocato dagli scontri tra due bande che dovete fermare, vi consentirà di fare gli sporchi e zottare qualunque cosa. Comunque, il cuore di questo prodotto sono le **25 missioni** durante le quali sono molto importanti gli scontri, nello sviluppo delle quali è stata posta molta attenzione.

DI NUOVO SOLI NEL BUIO...

GENERE: Avventura Horror
CASA: Infogrames
DATA DI USCITA: non prima del 2000

Alone in the Dark è stato il primo titolo a presentare il sistema di inquadrature che sarebbe stato esaltato dai Resident Evil Capcom. Come nel gioco con gli zombi, anche l'atmosfera di AITD è stata e sarà pesante, basata però sulla paura e la tensione piuttosto che sullo splatter: qualcosa di molto vicino al Silent Hill Capcom. Non si sa ancora se il gioco continuerà ad avvalersi di un sistema di inquadrature fisse o se la telecamera seguirà in modo dinamico le mosse del protagonista. Meno probabile è la seconda ipotesi, a meno che i programmatori non vogliano sviluppare tre diversi motori grafici per ognuna delle piattaforme che ospiteranno il loro lavoro: PlayStation, Dreamcast e PC.

RALLY MASTERS

GENERE: Gioco di guida rallystico
CASA: Infogrames
DATA DI USCITA: non prima di Natale

Digital Illusions, autori di alcuni flipper rulloni per le piattaforme a 16 bit, hanno sviluppato uno dei migliori engine 3D per metterlo al servizio di un gioco di rally. Il risultato parla di statistiche aggiornate alla stagione in corso con macchine e piloti ufficiali, e di **45 tracciati** che,





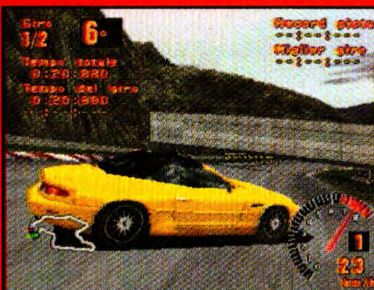


percorribili al contrario, a testa in giù e nelle più diverse condizioni climatiche, diventano oltre **350**. Il modello di guida realistico ma non ostico dovrebbe fare di siffatta meraviglia estetica un capolavoro.

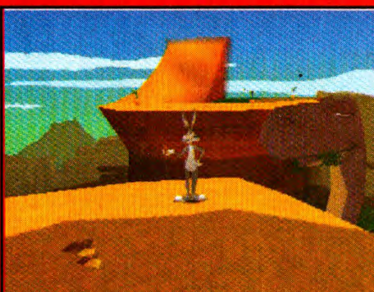
CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dall'1 agosto al 15 settembre 1999)

1- Gran Turismo Platinum



2- Bugs Bunny: Lost in Time



3- Tekken 2 Platinum



4. Silent Hill
5. Omega Boost
6. Formula One '97 Platinum
7. Syphon Filter
8. Ape Escape
9. Time Crisis + Gun
10. Topolino Platinum
11. Driver
12. Hercules Platinum
13. Street Fighter Alpha 3
14. Tomb Raider II Platinum
15. Bust-a-Move 2 Platinum

Dati forniti da:
• L'ARCOBALENO - Roma

NBA BASKETBALL 2000

GENERE: Simulazione di Basket
CASA: FOX Sport
DATA DI USCITA: all'inizio della stagione NBA

L'etichetta FOX Sport discende direttamente dal colosso multimediale **FOX** e cura lo sviluppo di titoli sportivi. L'aspetto di questo basket ricalca le trasmissioni sportive del canale televisivo della FOX, e gli utenti ritroveranno una perfetta riproduzione delle atmosfere della gara (l'ingresso dei giocatori e i commenti dei telecronisti durante le fasi di riscaldamento, perfettamente riprodotte). Questa atmosfera - che suona tanto **TV Sports**, vecchi titoli sportivi Cinemaware per Amiga - sostiene una simulazione accurata e divertente che replica lo spettacolo, i tatticismi e la frenesia delle azioni tipiche di questo sport.





JET MOTO 3





GENERE: Racing
CASA: GT Interactive
DATA DI USCITA: Settembre

I **989 Studios** sono gli sviluppatori che hanno sostituito i Single Trac (quelli dei due Twisted Metal) nella programmazione della serie di Jet Rider. Per il terzo capitolo di questa serie ci sono un nuovo motore 3D che garantisce 30 frames al secondo e 11 moto che differiscono in base alle performances (accelerazione, velocità massima, maneggevolezza) e sulle cui diversità punta una buona parte della longevità del gioco. Tante piste, feeling di guida, realismo, divertimento e bla bla bla. Tanto, se i 989 Studios fanno un gioco qualitativamente simile a quello dei due capitoli precedenti, non sarà granché.

WILD ARMS: IL SEGUITO

GENERE: GDR
CASA: Sony
DATA DI USCITA: Settembre in Giappone

La Sony ha deciso di spingere sui giochi di ruolo dando un seguito al modesto titolo uscito tempo addietro. A settembre verrà quindi pubblicato **Wild Arms: Second Ignition**. Per questo sequel abbiamo un motore poligonale, che rappresenta in modo finalmente adeguato i reami di Filgaia. Sì, sono gli stessi che hanno ospitato le precedenti scorribande e al cui interno si svolge la storia dei tre protagonisti: **Ashley**, **Brad** e **Riruka**. I giocatori ritroveranno luoghi familiari, ma la meccanica di gioco è completamente nuova.







DIE HARD TRILOGY 2

GENERE: Arcade
CASA: FOX Interactive
DATA DI USCITA: Inverno

È in fase di sviluppo il seguito di un titolo maiuscolo risalente al 1997. Come nel prequel, il protagonista (**Bruce Willis** meglio noto come John McClane, o viceversa) affronta tre diverse situazioni di gioco: un'avventura arcade in stile Tomb Raider ma con più sparatorie, uno shooter in stile Virtua Cop e un gioco di guida cafone. Dietro a questo gameplay ci sono dei terroristi che vogliono distruggere l'intera Las Vegas, e il nostro McClane deve ostacolarli.



Ci sono due modalità: in una, **arcade**, decidete quale sezione giocare. Nel **movie mode** invece seguite una trama stabilita e le differenti sezioni (guida, shooting e arcade) si alternano all'interno della ben congegnata trama.





STOP PRESS - STOP PRESS

- Notizia semiufficiale: da settembre la PSX dovrebbe essere acquistabile nei negozi a sole **199.000** lire. Ma se non ce l'avete, spendete dieci scudi in più ma compratevela subito e godetevela quest'estate!
- **Monster Rancher**, un noto gioco giapponese in cui allevate mostri da combattimento generati casualmente, diventa un cartone animato. Facite la faccia felice.
- La **Enix** sta sviluppando **Arc the Lad 3**, la terza puntata di un gioco di ruolo ben famoso in oriente. Apparirà sul mercato jappo il 15 settembre di quest'anno.
- Sempre la **Enix** non ha annunciato la data di uscita di un prodotto più interessante per il pubblico europeo: un gioco di corse, **Togue Max G**, in cui si guidano oltre 50 macchine in un ambiente cittadino vivo, in cui ci stanno traffico e pedoni.
- **Front Mission 3** è il nuovo gioco strategico a turni di Square. Comanderete una squadra di Mech high-tech contro altri robottoni armati e cattivi. Uscirà pure negli USA e in Europa.
- I **Codemasters** hanno rivelato che stanno lavorando al sequel di **Micromachines**. Ci fidiamo di loro & attendiamo con ansia la seconda puntata di un gioco con la G maiuscola.
- Chiudetevi in casa: sta per arrivare un altro gioco della serie di **Nascar**. La EA non perdona e, puntuale come la sfiga di Bugs Bunny, sta producendo l'ennesimo simulatore di vetture del campionato Nascar. Speriamo (inutilmente, ma facciamolo perché tanto non costa nulla) che si tratti di un prodotto accettabile.

KONAMI TRASCINA NAMCO IN TRIBUNALE

GENERE: Bega Legale
CASA: Il tribunale di Tokio
DATA DI USCITA: La sentenza? Presto, mica siamo in Italia.

La Konami ha fatto causa alla Namco affermando che sarebbe stato copiato in modo pedissequo il gameplay del **Beatmania**. Pare che **VJ**, il nuovo "disc jockey arcade game" (definizione ufficiale), abbia la stessa dinamica di Beatmania in cui muovete, a ritmo di musica, un controller che replica i piatti utilizzati dai veri disc jockey. Una brutta storia che speriamo non abbia ripercussioni nel mondo dei videogiochi e non rovini i rapporti tra i grandi colossi dell'intrattenimento videoludico.

TRICKS'N'TREASURES

GENERE: Arcade
CASA: Psygnosis
DATA DI USCITA: non dichiarato

Gli abitanti del pianeta Dorc, per evitare di essere schiacciati dagli alieni, hanno bisogno di un capo che comandi; invece di indire democratiche elezioni, stabiliscono che sarà re colui che troverà i pezzi di corona sparsi per i reami. Un background così farlocco fa da sfondo a un gioco che ricalca la meccanica di **Trap Runner**, e quindi non è proprio il massimo. I reami al cui interno si trovano i pezzi di corona sono in realtà le arene che ospitano il gioco. All'interno di queste aree (diciotto in totale, ambientate in sei mondi differenti) si affrontano gli aspiranti re che cercano di eliminarsi l'un l'altro. Per farlo useranno 18 trappole; l'acido di TNT dovrebbe essere una modalità di gioco a quattro che promette divertimento e scintille. Per diventare re.

di Christian Pettini

Il lato Femminile della PlayStation

Non solo maschietti. Almeno così speravamo, prima di affidare al 'fido' Pettini un'insolita inchiesta: "Le donne giocano alla PlayStation?" E i risultati giunti in redazione ci fanno ben sperare per il futuro della nostra amatissima scatola grigia.



Quella per i videogiochi è una passione che è sempre stata associata al mondo maschile. E non solo: quando nacquero i videogames, i giocatori erano stati etichettati come **'nerds'**, ovvero brufolosi, maleodoranti e asociali adolescenti che perdevano il loro tempo con i giochini. In realtà, è semplicemente vero che il mondo degli adulti non si è avvicinato ai videogiochi per problemi di interfaccia: quale appassionato di Formula Uno, pur quarantenne, non vorrebbe replicare le gesta di **Schumacher**? Una console a 8 bit non era in grado di riprodurre un aspetto verosimile e quindi un feeling interessante, e solo con le recenti console, potenti e facili da usare, è stato possibile creare prodotti il cui appeal facesse presa su un pubblico vasto e indistinto. Ma una seconda considerazione è del tutto infondata: è destinato a fallire chiunque cerchi di dimostrare che quella per i videogiochi è una passione prettamente maschile. Da un pur breve esame che ho condotto sull'area metropolitana romana è emerso che:

- *Tutte (tutte) le ragazze conoscono i videogiochi, in particolare la PlayStation*
- *Quasi tutte conoscono i più importanti giochi o i personaggi del mondo PlayStation (Tekken, Crash Bandicoot e Lara Croft su tutti)*
- *Molte giocano da diverso tempo (ciao Flavia! Ti ricordi quando ti annodavi su te stessa per controllare le macchinine di Auto Racing per Intellivision?)*
- *Moltissime hanno giocato più di una volta con la PlayStation e si sono divertite non poco (sempre Flavia parla del gioco "Con una che cerca le chiavi e ogni tanto qualcuno tenta di ammazzarla". Flà, che descrizione del c*+** per Tomb Raider!)*
- *Diverse sono giocatrici abituali*
- *Non poche sono parecchio imbruttite con questo o quel titolo.*

La percentuale di ragazze a cui i videogiochi non piacciono non è tanto più bassa di quella dei ragazzi che non hanno questa passione. Con mio sommo dispiacere, non è nemmeno possibile affermare con decisione che ci sono generi preferiti; gli addetti ai lavori (ciao Matteo, ciao Alessandro) affermano che i titoli più richiesti sono le avventure, i platform, i puzzle e i giochi da fare in compagnia, su tutti i **picchiaduro**. Tuttavia, non sono poche quelle che richiedono sportivi o racing e, sebbene siano questi i generi che in definitiva risultano i meno 'gettonati', ci sono molte ragazze che ci giocano con piacere. Le interviste condotte dal sottoscritto e dal grande Pitone confermano quanto è stato appena sostenuto.

INTERVISTE

LAURA, 23 ANNI, STUDENTESSA

Quando e come hai iniziato a giocare con i videogames in generale?
In sala giochi al mare, quando avevo 10 anni. Mi ricordo che c'era il platform di **Pac Man**.

Quando e come hai scoperto la PlayStation?
A casa di amici, circa tre anni fa.

Con quali CD giochi di più, e perché?
Mi piace moltissimo **Tekken 3**: diventa facile dare calci e pugni ai maschietti!

Di solito quanto tempo giochi?
Ogni tanto durante il week end, quando vedo i miei amici. Da sola quasi mai.

Quali sono i giochi con cui non giocheresti mai, e perché?
Con cose come **Metal Gear Solid**: cerco, trovo e perdo cose e persone molto in fretta!

SIMONA, 28 ANNI, REVISORE FISCALE

Quando e come hai iniziato a giocare con i videogames in generale?
Avevo solo cinque anni! Andavo al mare e giocavo a **Lady Bug** in sala giochi. Ero piuttosto brava!

Quando e come hai scoperto la PlayStation?
Erano gli albori: cos'era, il '95 o il '96? Giocavamo ancora a **Tekken** a casa di amici veneti trasferitisi a Milano.

Con quali CD giochi di più e perché?
Tekken 3, **The Last Report**, **Broken Sword 1** e **2**, **Kula World**, **Versailles** e **Populous The Beginning**. Ma soprattutto **Bust a Move**!

Di solito quanto tempo giochi?
Poco: il lavoro me lo impedisce. Comunque quelle tre orette a settimana riesco a farmele.

Quali sono i giochi con cui non giocheresti mai e perché?
Roba come **Syphon Filter**, **Metal Gear Solid**, **Resident Evil**! Quando c'è da sparare non mi trovo.

RAFFAELLA, 23 ANNI, STUDENTESSA

Quando e come hai iniziato a giocare con i videogames in generale?
All'età di otto anni. Ovviamente al mare, in sala giochi. Poi mio fratello a casa aveva un sacco di giochi per Commodore 64, Intellevision, Colecovision.

Quando e come hai scoperto la Playstation?
Sempre grazie a mio fratello, tre anni fa.



Con quali CD giochi di più e perché?
Bust a Move su tutti! Non mi tiene testa nessuno! Poi anche **Kula World**. Sono tutti e due facili, le regole semplici e ci puoi giocare subito.
Di solito quanto tempo giochi?
Una settimana al mese, tutti i giorni; qualche week end tutto di fila ogni due mesi.
Quali sono i giochi con cui non giocheresti mai e perché?
Quelli con i comandi troppo complicati e quando c'è troppo tempo tra un salvataggio e l'altro.

FRANCESCA, 23 ANNI, STUDENTESSA

Quando e come hai iniziato a giocare con i videogames in generale?
Come tutte, penso: in sala giochi al mare.
Quando e come hai scoperto la PlayStation?
Grazie a mio fratello, 2 anni fa.
Con quali CD giochi di più e perché?
Bust a Move, **Sim City 2000**, **Crash Bandicoot**, **Lemmings**, **Point Blank** e **Tomb Raider**.
Di solito quanto tempo giochi?
Circa tre ore due volte alla settimana.
Quali sono i giochi con cui non giocheresti mai, e perché?
Tekken e i picchiaduro in generale. Poi i giochi di calcio e di macchine: hanno i comandi troppo complicati.

SARA, 25 ANNI, CONTABILE

Quando e come hai iniziato a giocare con i videogames in generale?
In sala giochi, al mare, quando ero molto giovane.
Quando e come hai scoperto la PlayStation?
Tre anni fa, a casa di amici.
Con quali CD giochi di più, e perché?
Tomb Raider con il mio fidanzato, **Versailles** e **Broken Sword 2** con mia sorella.
Di solito quanto tempo giochi?
Non più di un paio d'ore alla settimana.
Quali sono i giochi con cui non giocheresti mai, e perché?
Resident Evil e tutti quelli con il sangue che scorre a fiumi: mi spavento. E poi il sangue mi fa impressione!

FRANCESCA, 22 ANNI, CAMERIERA

Quando e come hai iniziato a giocare con i videogames in generale?
A dodici anni, al mare, in sala giochi.
Quando e come hai scoperto la PlayStation?
Due anni fa a casa di amici.
Con quali CD giochi di più, e perché?
Tomb Raider e **Resident Evil 2** quando ho voglia di impegnarmi per un po'.
Di solito quanto tempo giochi?
Nel tempo libero, cioè un'oretta al mese!
Quali sono i giochi con cui non giocheresti mai, e perché?
I giochi sportivi come le macchine, il calcio, lo snowboard.

ELEONORA, 24 ANNI, GRAFICA

Quando e come hai iniziato a giocare con i videogames in generale?
Da piccola. Mio padre è programmatore, e nel tempo libero si divertiva a programmare giochi con i quali passavo un sacco di tempo! E poi, ovviamente, **Tetris**.
Quando e come hai scoperto la PlayStation?
L'ho vista la prima volta allo Smau di Milano, al megapadiglione della Sony. Era pieno di ragazzini dodicenni che sapevano tutto e mi spiegavano... Poi l'ha presa mia cugina quando è uscita e abbiamo iniziato a giocare a **Tomb Raider** (lei giocava, io assistevo con utili e saggi consigli).
Con quali CD giochi di più, e perché?
Io con la PlayStation non ci gioco perché sono troppo scarsa; gioco un po' a **Metal Gear Solid** ma mi sono fermata al ninja perché mi ammazza sempre. Inoltre, gioco con i miei genitori a **Bust-a-Move**, ma anche lì perdo sempre.
Di solito quanto tempo giochi?
Come sopra: quasi nulla. Dicevo, ho giocato solo con Metal Gear; però ho passato ore a guardare mia sorella che ci giocava! Mi facevo chiamare quando cominciava, perché mi piaceva seguire la storia!! Succedeva anche con **Resident Evil**, le tenevo compagnia perché lei aveva paura degli zombi...
Quali sono i giochi con cui non giocheresti mai, e perché?
Mmmm, io amo molto i giochi "di ruolo" o come si chiamano; credo non giocherei con giochi sportivi o corsa o... non lo so, perché non ne ho mai visto uno!

ELENA, 17 ANNI, PICCOLA

Quando e come hai iniziato a giocare con i videogames in generale?
Con il Nintendo 8 bit (che prima o poi mi venderai, ndC). Giocavo con **Super Mario Bros** e con i **Goonies**.
Quando e come hai scoperto la PlayStation?
Quando mi è stata regalata dai miei genitori a Natale (grandi genitori, l'ho sempre detto).
Con quali CD giochi di più, e perché?
Con le avventure tipo **Metal Gear Solid** e **Resident Evil**, con **Tekken 3** e con **Worms**.
Di solito quanto tempo giochi?
Sono un po' incostante: capita che passa una settimana senza che giochi, ma se mi ci metto non mi fermo più!
Quali sono i giochi con cui non giocheresti mai, e perché?
Con gli spara e fuggi. E poi non giocherei mai e poi mai a **Omega Boost**, ovviamente!



BARBARA, 25 ANNI, HOSTESS

Quando e come hai iniziato a giocare con i videogames in generale?
Ho iniziato da piccola, con il Commodore 16.
Quando e come hai scoperto la PlaysSation?
Mi fai domande che richiamano eventi così lontani nel tempo che li ho scordati! Credo fosse il primo Natale della PlayStation e comunque era quello durante il quale uscì **Tomb Raider**.
Con quali CD giochi di più, e perché?
Con i giochi di avventura o quelli di botte!
Di solito quanto tempo giochi?
Mediamente poco perché lavoro una cifra. Appena ho due minuti per me, comunque, mi metto a giocare.
Quali sono i giochi con cui non giocheresti mai, e perché?
I giochi di guida perché mi fanno vomitare. Soffro il mal di macchina e non riesco a guardarla sul video quando corre!

ISABELLA, 21 ANNI, ATTRICE

Quando e come hai iniziato a giocare con i videogames in generale?
Con **Super Mario** e **Lolo** sul Nintendo.
Quando e come hai scoperto la PlayStation?
L'ho scoperta recentemente grazie al mio ragazzo (ciao Adelmo). Fino a quel momento giocavo col Nintendo 64, ma se tornassi indietro, invece del Nintendo, comprerei una PlayStation.
Brava! Con quali CD giochi di più, e perché?
Con **ISS Pro 98** che è molto meglio di quello sul Nintendo perché ho il pieno controllo di tutta la squadra, con **Metal Gear Solid** perché mi piace l'emozione di nascondermi e di fuggire e non so mai cosa mi aspetta dietro l'angolo, con



Spyro perché il draghetto è tanto carino! Poi gioco con **Castlevania**, di cui adoro l'atmosfera, il mondo fatato e anche con **Crash Bandicoot** perché ti fa evadere con la mente e ti porta proprio in un altro mondo.
Di solito quanto tempo giochi?

Sei o sette ore.
A settimana?
No, al giorno. Torno a casa la sera e mi metto a giocare fino a tarda notte.
Quali sono i giochi con cui non giocheresti mai, e perché?
Quelli di Tennis e di Golf; mi sembrano freddi. E i giochi in cui c'è poca avventura e suspense.

PATRIZIA, 28 ANNI, GUIDA TURISTICA
Quando e come hai iniziato a giocare con i videogames in generale?
Li conosco da un sacco di tempo perché sono appassionata di informatica in generale, ma non sono mai stata una grande giocatrice.
Quando e come hai scoperto la PlayStation?
Ma che, non te lo ricordi? Me lo devi dire tu!!! A casa di Francesca due anni fa, quando mi invitaste con Fede al PlayStation Party, con Simona, Mauro, il Colella, il Montaperto, don Juan, Andrea, Marina e quel loro amico: si chiamava Claudio, vero?
Sì. Con quali CD giochi di più, e perché?
Con i giochi di guida fumettosi e quelli di botte: scrivi che ti batto sempre? (certo, sono indegno). Poi gli sportivi di squadra, tipo **FIFA** e il tennis quando multitappiamo.
Di solito quanto tempo giochi?
Le dodici ore dei party. Da sola, però, non gioco mai.
Quali sono i giochi con cui non giocheresti mai, e perché?
Con quelli grondanti sangue, tipo **Resident Evil** e **Silent Hill**.

SILVIA, 30 ANNI, RISTORATRICE
Quando e come hai iniziato a giocare con i videogames in generale?
Con **Super Mario** sull'8 bit Nintendo. Mi ricordo che, visto che non si poteva salvare, lo tenevamo acceso ininterrottamente per settimane! Poi ci sono stati **Super Frog** su Amiga e **Yoshi's Island** e **Donkey Kong Country 1** e **2** sul Super Nintendo.
Quando e come hai scoperto la PlayStation?
Con te quando l'hai presa, appena uscita.
Con quali CD giochi di più, e perché?
Con i giochi in cui ci sono i pupazzetti. **Crash** su tutti! E poi quelli in cui si spara con la pistola!!
Di solito quanto tempo giochi?
Pochissimo, perché lavoro come una pazza.
Quali sono i giochi con cui non giocheresti mai, e perché?
Non mi piacciono i giochi in cui non ci sono pupazzetti!

I GIOCHI CON IL NASTRO ROSA

Tomb Raider

La serie delle avventure di **Lara Croft** riscuote molto successo tra le esponenti del gentil sesso. Questo avviene forse perché Lara rappresenta un ideale di donna forte, indipendente, coraggiosa e intraprendente. Secondo me, comunque, Tomb piace perché è un bel gioco, forse il miglior action adventure. È un prodotto che non richiede né grosse abilità col pad né elevate capacità di risoluzione degli enigmi. Il mix di azione e riflessione è perfetto, il gioco scorre fluido e la caratterizzazione del personaggio e degli ambienti ha molto fascino. Poche ragazze resistono al fascino di Tomb Raider, e così tante si dedicano a saltare, sparare, cercare chiavi, esplorare e azionare meccanismi. Poi, i capitoli secondo e terzo aumentano ulteriormente l'appeal grazie alle ambientazioni più curate.



Tekken

Il **picchiaduro** per eccellenza prende, e poche rimangono indifferenti al fascino dei personaggi del Tekken. La scelta dei personaggi e l'intelligenza del sistema di controllo rendono il gioco particolarmente affascinante. Sia i combattenti maschili che quelli femminili riscuotono davvero molto successo, e inoltre non va dimenticata la possibilità intrinseca che è rappresentata da ogni picchiaduro: quella di dare calci e pugni a qualcun altro! Infatti il gioco è perfetto per una coppia e inoltre gratifica il giocatore poco esperto grazie alla sua immediatezza. La bella grafica fa il resto: si tratta di uno dei giochi preferiti. Hanno gusto le ragazze che scelgono il Tekken per divertirsi con la PlayStation!



Crash Bandicoot

Crash rappresenta il massimo per quanto riguarda i giochi in cui c'è un personaggio 'carino'. Accanto a Crash certo non mancano **Gex**, **Spyro** e **Croc**, ma il punto forte di Crash è che non stressa con fasi di esplorazione troppo approfondite, e inoltre ha un sistema di controllo, preciso al micron, che aiuta molto. Nei tre capitoli delle avventure di Crash è stato fatto progressivamente un gran lavoro di approfondimento degli aspetti estetici, e infatti i tre giochi sono sempre più colorati e gradevoli da vedere. Certo il colore (e la bella grafica in generale) avvicina molto gli utenti che chiedono un look simpatico e scanzonato. Inoltre Crash è un gioco il cui livello di difficoltà è ben calibrato: si può, a scelta, giocare senza troppo impegno, e allora diventa (relativamente) facile terminare i livelli; oppure si possono affrontare gli stage col coltello fra i denti alla ricerca degli oggetti e quindi dei livelli segreti.



Bust-a-Move

L'apoteosi dei **puzzle games**, ovvero di giochi dannatamente semplici e intrippanti, che ti acchiappano subito e non ti lasciano più. Anche chi snobba i videogiochi, se dà un'occhiata a uno qualunque dei quattro episodi di Bust-a-Move prende in mano il pad e non lo lascia più. Perché si capisce subito cosa bisogna fare, è un gioco che non ti manda in pippa e la sfida che genera è sempre molto accesa. Anche in sala giochi Bust-a-Move riscuote molto successo per via del gameplay: rompere le sfere sparando quelle di un colore verso le altre della medesima colorazione. Semplice, immediato ma diabolicamente compulsivo e quindi irrinunciabile. Perfetto da giocare in compagnia, è probabilmente il gioco più femminile che ci sia. Ci sono altri bei puzzle che meritano di essere ricordati: **Super Puzzle Fighter II Turbo**, **Kula World** e il sempreverde **Tetris** (che su PlayStation è un po' fuori luogo). Ma questo è il migliore.



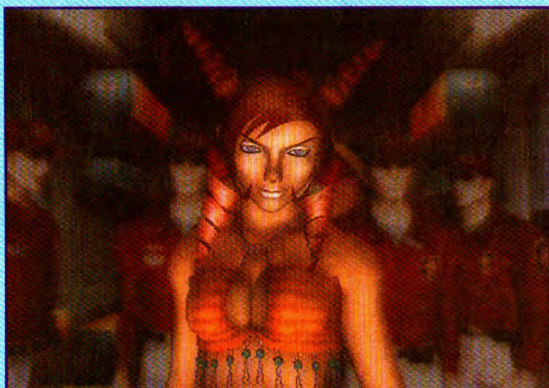
PlayStation 2: il domani è tra noi

DI GIAMPAOLO MORASCHI

Con quasi un mese di anticipo sul primo giorno di vendite del Dreamcast nel mercato europeo, la Sony ha presentato ufficialmente alla stampa il modello definitivo della PlayStation 2. Il nostro Giampaolo era lì, nascosto dietro una colonna ma con le antenne dritte.



Il 13 settembre, in una sala di Tokio gremita fino all'inverosimile di giornalisti e cineoperatori, **Ken Kutaragi**, presidente della **Sony Computer Entertainment**, ha annunciato con visibile orgoglio la console che secondo i piani del colosso nipponico dominerà il mercato dei videogiochi nei primi anni del nuovo millennio.
Grande impressione ha destato il design della macchina, che a dispetto delle molte e fantasiose previsioni circolate in Internet in questi ultimi mesi mostra un aspetto decisamente sobrio e accattivante, quasi da apparecchiatura da Alta Fedeltà: la sua linea è molto diversa da quella a cui siamo stati abituati con la PlayStation originale.
La **PS2** (questa infatti è la scritta che campeggia sul lato superiore della macchina) è un parallelepipedo nero, e potrà essere installato tanto in verticale che in orizzontale (!), a seconda delle esigenze di ogni singolo utente. Riguardo al prezzo, pur non essendoci ancora alcun comunicato ufficiale al riguardo, è ipotizzabile prevedere per il nostro Paese un costo di circa **750.000 lire**, dal momento che in giappone la console verrà venduta a 39.800 Yen.



GIOCHI, MUSICA E FILM

Come già anticipato sulle pagine di "Planet PlayStation", è stato confermato che il lettore presente sulla PS2 sarà in grado di leggere anche i **dischi DVD**, consentendo così di poter giocare, ascoltare musica e vedersi i film utilizzando sempre un'unica apparecchiatura. Una curiosità: è già stato annunciato che i CD destinati a contenere i giochi PS2 saranno blu, mentre quelli contenenti giochi prodotti per PlayStation rimarranno di colore nero. I DVD-film, invece, avranno un colore argenteo, esattamente come già oggi per i CD audio. Il **lettore CD sarà un 24x**, mentre per quanto concerne la sezione DVD la velocità si attesterà sui **4x**.



I TITOLI PRESENTATI

Impressionante la serie di giochi che giravano in versione demo: oltre ai celebri ***Tekken Tag Tournament*** e ***Gran Turismo 2000***, di cui non vediamo veramente l'ora di poter provare una versione definitiva, particolare scalpore hanno

La PS2 ha dato un'idea di come saranno i picchiaduro del 2000: veloci, cattivi, adrenalinici.



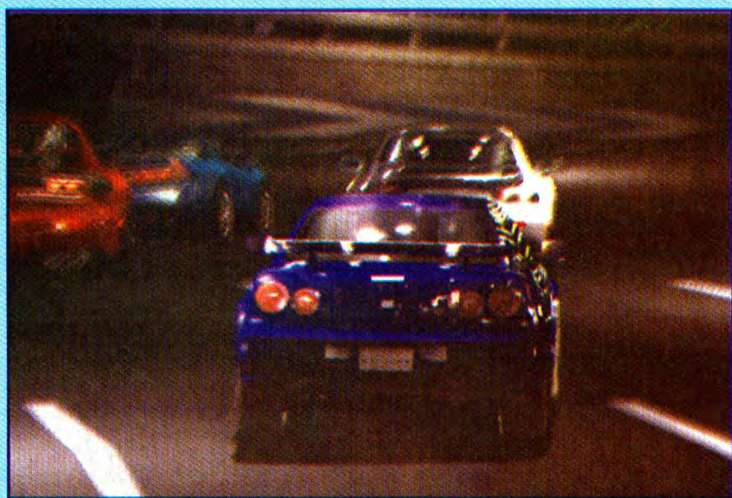
Se le prime impressioni del Dreamcast sono state positive, quelle regalateci dalla PS2 sono state superlative. Non c'è match!



I GIOCHI DISPONIBILI AL LANCIO

I titoli in vendita il 4 marzo del 2000 (giorno previsto per il lancio in Giappone della nuova PS2) saranno dodici. Di questi, almeno due (*Tekken Tournament* e *Gran Turismo 2000*) si preannunciano già di qualità cosmica. Spicca per la sua mancanza *Onimusha*, l'attesissimo gioco di combattimento ninja prodotto dalla Capcom, che pur utilizzando il 'vecchio' motore grafico di Resident Evil 2, grazie alla mostruosa potenza di calcolo della PS2 promette di consentire combattimenti fluidissimi in tempo reale. Ma ecco, per tutti i super-appassionati, l'elenco commpleto dei giochi disponibili. Nel caso passaste per sbaglio dalle parti di Tokyo...

- **Tekken Tag Tournament (Picchiaduro - Namco)**
- **Gran Turismo 2000 (Guida - Sony)**
- **The Bouncer (Picchiaduro/Avventura - Square)**
- **Street Fighter EX3 (Picchiaduro - Capcom)**
- **Eternal Ring (Avventura - From Software)**
- **Kesson (Strategia - KOEI)**
- **Popolocrois 3 (Cartoon - Sony)**
- **Dark Cloud (Gioco di Ruolo - Sony)**
- **Unison (Gioco di Ballo - Tecmo)**
- **Drum Mania (Azione - Konami)**
- **Den Sen Electric Lines (Azione - Sony)**
- **A-Train (Simulazione di treno - Artdink)**



Ecco cosa potrete fare con la PS2: giocare a Granturismo 2000 è stata una delle esperienze videoludiche più forti della nostra vita lavorativa, e non solo. Sentivamo il caldo delle gomme tanto era reale la performance.



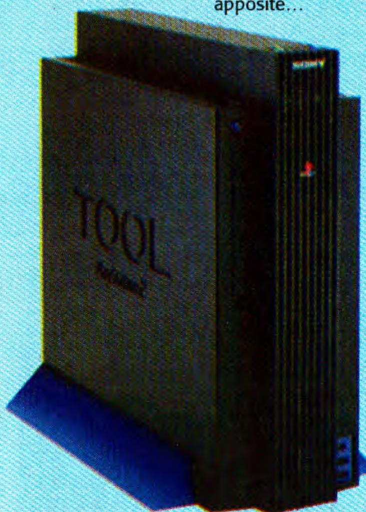
destato **Street Fighter EX 3**, **Kessen** e **The Bouncer**. Il primo è uno splendido picchiaduro in 3D, degnissimo erede di una delle serie di beat'em-up più famose della storia PSX; il secondo, ancora in fase di sviluppo, è un interessante gioco di strategia che fa profondo uso di quelle tecniche di ripresa di tipo cinematografico di cui la PS2 sarà alfiere incontrastato; il terzo è un promettentissimo prodotto della Square, che mischia i canoni classici del picchiaduro e del gioco d'esplorazione in maniera veramente particolare: molto divertenti i tavoli da spaccare in testa agli avversari... Non poteva infine mancare, vista l'infatuazione dei giapponesi per questo genere di giochi, l'ennesima reincarnazione di **A-Train**, un gioco di simulazione di treni. Boh, contenti loro...

PRESE & CONNETTORI

Incredibilmente ricca la dotazione di prese e connessioni presente su questo potentissimo mostro di casa Sony. Di particolare interesse, a mio parere, sono lo slot **PCMCIA** (progettato per consentire l'utilizzo di **modem** e di **Hard Disk**, sì Hard Disk!, esterni), sia le due porte USB, che lasciano presagire come minimo una bella tastiera con cui poter mandare la posta elettronica quando nel 2001 verrà commercializzato il modem per il collegamento Internet.

LE PERIFERICHE & INTERNET

Anche le periferiche saranno rivoluzionate, per cui ci troveremo nella scatola un **Dual Shock** di seconda generazione completamente analogico anche per quanto riguarda il pad direzionale e i pulsanti Croce, Cerchio, Triangolo e Quadrato, oltre a una memory card completamente rinnovata e capace di memorizzare 8 Mb di dati. Del Dual Shock 2 solo il futuro ci permetterà di capire se e come l'utilizzo di pulsanti analogici potrà modificare effettivamente la giocabilità dei titoli come li conosciamo oggi, mentre della **Memory Card** sono già state rivelate alcune caratteristiche assolutamente interessanti: la prima è la velocità. È stato anticipato che la RAM sarà in grado di supportare un trasferimento 250 volte più rapido (!), con grandi vantaggi per quanto riguarda la riduzione dei tempi d'attesa durante i salvataggi. E non è finita qui: la cartuccia permetterà inoltre un particolare processo di 'autenticazione' (chiamato **Magic Gate**) del giocatore, che gli consentirà di poter giocare in Internet contro avversari di tutto il mondo, utilizzando un apposito accessorio (cioè un modem) che verrà commercializzato a partire dall'anno 2001. Inoltre, non è più un mistero che Sony stia sperimentando un sistema che dovrebbe consentire alla casa giapponese di permettere agli utenti di downloadare (non si sa ancora se gratis o a pagamento) patch e parti di gioco aggiuntive, per espandere i giochi in possesso dei giocatori. Speriamo solo che non cominci anche su PlayStation la brutta abitudine diffusa nel mondo PC di distribuire giochi pieni di bug e da correggere successivamente con patch apposite...



PLAYSTATION 2 - LE CARATTERISTICHE TECNICHE

Dimensioni:
30 cm x 17,8 cm x 7,8 cm
Peso:
2,1 Kg
Dischi Supportati:
PlayStation 2 CD-ROM, PlayStation CD-ROM, DVD-ROM, Audio CD, DVD Video.
Connessioni:
porte Pad (2), slot per Memory Card (2), uscita Audio/Video (1), uscita ottica digitale (1), porte USB (2), connessione Multiplay (IEEE1394) (1), slot per scheda PCMCIA Type III (1).
Microprocessore:
128-bit Emotion Engine
Velocità di Clock:
294.912 MHz
Tipo Memoria:
Direct RDRAM
Quantità Memoria:
32 Mb
Chip Grafico:
"Graphics Synthesizer"
Velocità di Clock:
147.456 MHz
Cache Memoria VRAM:
4 Mb
Chip Sonoro:
SPU2
Numero di voci:
48 canali più emulazione software
Memoria Sonora:
2 Mb
Lettore Laser:
CD-ROM e DVD-ROM
Velocità di lettura:
CD-ROM – 24x; DVD-ROM – 4x.

A Tokyo un giornalista giapponese ci ha confessato che a godere maggiormente delle potenzialità della nuova macchina saranno le avventure: diventeranno dei veri e propri film interattivi.



Tomb Raider 4: The Last Revelation

DI CHRISTIAN PETTINI

Lara Croft, la pettoruta eroina protagonista dell'action adventure più venduto degli ultimi anni, è giunta alla quarta misura... ehm, alla quarta puntata. Molte novità per confermare la serie di Tomb Raider nell'Olimpo dei giochi da avere assolutamente.



Il binomio **Core Design-Eidos** è dietro all'incredibile successo della 'signorina grandi poppe', quella **Lara Croft** che ha compiuto un autentico 'breakthrough' dal mondo dei videogiochi a quello della comunicazione mediatica e dell'intrattenimento generale.
Più puntuale del Natale, da tre anni esce un episodio della serie di Tomb Raider proprio alla fine di dicembre. E con questo 1999 saranno quattro i Natali consumisticamente inondati da copie di Tomb Raider e del merchandising a esso collegato. Per la gioia dei cannibali che campano di pane e Lara e dei dirigenti della Eidos (cannibali pure loro), le cui tasche si riempiono di denaro.



Voi magari non ci credete, ma questa è la grafica del nuovo episodio di Tomb Raider per PlayStation. Un deciso passo in avanti, nevvero?

QUALCOSA DI NUOVO SUL FRONTE OCCIDENTALE

Mossi dalle critiche sollevate dal terzo episodio, i ragazzi della Core si sono messi al lavoro per modificare la struttura della loro creazione, cercando al contempo di mantenere le caratteristiche migliori (o comunque più caratterizzanti) sviluppate nei tre precedenti episodi. Un nuovo motore grafico, altre abilità, gameplay basato sulla risoluzione di enigmi più che sulla componente arcade, nuova interfaccia. Queste e altre modifiche sono state introdotte, stando almeno a quello che recitano i comunicati stampa ufficiali; ovviamente, si tratta di soluzioni che non intaccano la struttura e non siamo arrivati a **Lara Croft Explosive Racing**. Non ancora, almeno...



L'"anim editor" ci mostra un frame di animazione di Lara; la fluidità e il realismo sono al servizio di nuove e più entusiasmanti azioni.

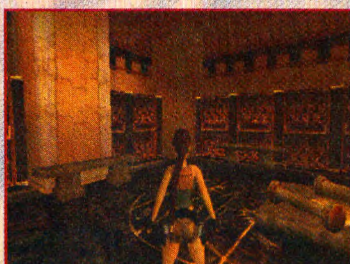


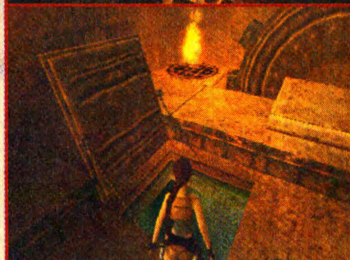
Un assaggio di quello che ci aspetta: ambienti realmente tridimensionali (sviluppati con tool efficaci e potenti) definiti perfettamente.

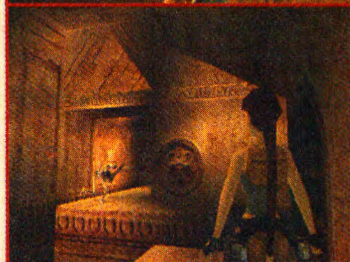
ALLA TRENTANOVESIMA ECLISSI

La trama ha sempre rivestito un ruolo molto importante negli episodi di Tomb Raider. Questa volta Lara avrà a che fare con un allineamento dei pianeti particolarmente misterioso, al quale sono collegati oscuri presagi di morti e distruzione. L'intero gioco si svolge in **Egitto** e le locazioni sono costituite dalle classiche tombe dei faraoni e dagli altri luoghi ameni che sono tipici di quella zona, ricca di sinistro fascino e di mistero.
Piramidi, geroglifici e mummie sono un valido contorno per una avventura coinvolgente: sono presenti tutti questi elementi, inseriti con coerenza nella dinamica del gioco.
I filmati non interattivi permettono alla trama di procedere, inserendosi tra uno stage e l'altro in modo dinamico e continuo secondo una tecnica che sembrerebbe rifarsi a quanto già veduto nei due **Oddworld** e in **Heart of**









La localizzazione esclusivamente egizia non sembra pesare più di tanto sulla varietà degli ambienti di gioco. Per quanto riguarda poi l'atmosfera, quale luogo può mai essere migliore di questo?

Darkness. Molto lavoro è stato fatto affinché i caricamenti non spezzassero la dinamica dell'azione che così è più fluida che in passato.

UN UOMO? CHE MI DICI? DAVVERO LARA CROFT È DIVENTATA UN UOMO?

Partiamo dall'analisi degli aspetti più profondi e sostanziali. Ricorderete che il primo episodio era basato soprattutto sull'esplorazione e sugli enigmi, il secondo sugli scontri e il terzo era un minestrone (Pitone ha ragione e le sue tesi sono suffragate da tutti quelli che sanno distinguere i giochi belli e quelli meno belli). Con questo quarto episodio i Core hanno voluto compiere un (saggio) ritorno all'antico e quindi la dinamica del gioco è basata sulla risoluzione di **puzzle** più che sull'esplorazione, e ancor più limitate sono le fasi arcade in cui è richiesta abilità manuale all'utente. Questa struttura ha coinvolto l'ambiente di gioco che si è sensibilmente ridotto quanto a dimensione. Perciò le capacità della PlayStation sono state indirizzate alla creazione di **ambienti dettagliati** e accurati piuttosto che vasti e grezzi. Basta dare un'occhiata alle immagini per rendersi conto di quanto le varie locazioni abbiano guadagnato in termini di ricchezza. Conseguenza di aree più piccole è il ridimensionamento dell'importanza e della durata delle fasi di esplorazione, giudicate un po' annose.

PER DISEGNARE UNA LOCAZIONE GRANDE NON CI VUOLE UN GRAFICO GRANDE, MA UN GRANDE GRAFICO

Nuova grafica anche per quanto riguarda gli effetti di luce. Sono state sviluppate routine di environment mapping simili a quelle di **Gran Turismo**: come il sole si rispecchiava sulla carrozzeria delle vetture del Gran, così le varie fonti luminose si rispecchiano sulla carrozzeria di Lara e sugli elementi metallici, che rifletteranno la luce prodotta da uno o più elementi nei paraggi. Le torce presenti nelle diverse locazioni illuminano con realismo ed efficacia le armature dei soldati, i portali ecc., e questo conferisce al tutto un aspetto molto realistico.

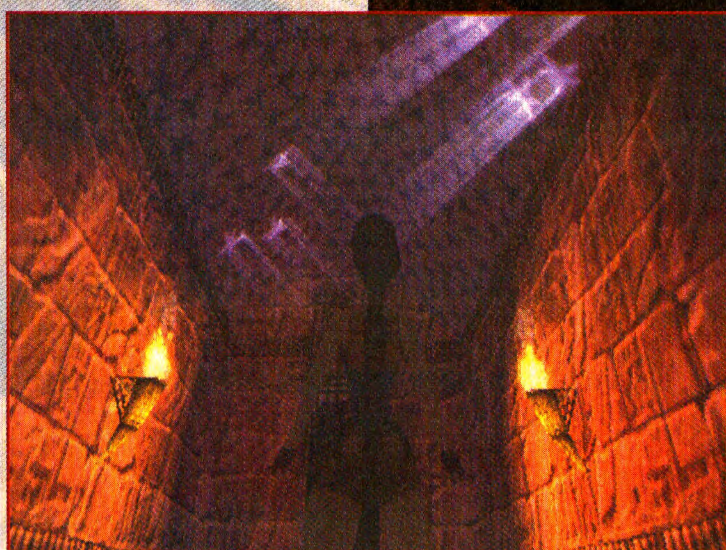
CORRI SPARA ROTOLA SALTA ABBASSATI TUFFATI SCATTA...

Sul piano della giocabilità non è stato fatto un lavoro meno intenso; anzi, è stata particolarmente complessa la fase di studio di una interfaccia che fosse insieme più agile e snella, nuova ma non rivoluzionaria, inedita ma comunque vicina a quella a cui sono abituati gli ultrà della serie. Compaiono una mappa (che speriamo riproduca bene gli ambienti totalmente tridimensionali) e un diario la cui funzionalità è tuttora avvolta nel mistero. Modifiche importanti riguardano la gestione dell'**inventario**: non solo l'aspetto è diverso (è stata abbandonata la rotazione degli oggetti disponibili) ma anche la sostanza è cambiata perché, similmente a quanto avviene nei **Resident Evil** di **Capcom**, è possibile manipolare gli oggetti in proprio possesso unendoli tra loro. Ancora non è molto chiaro come sarà possibile utilizzare questa possibilità intrigante, perché alla **Eidos** tengono le bocche cucite.

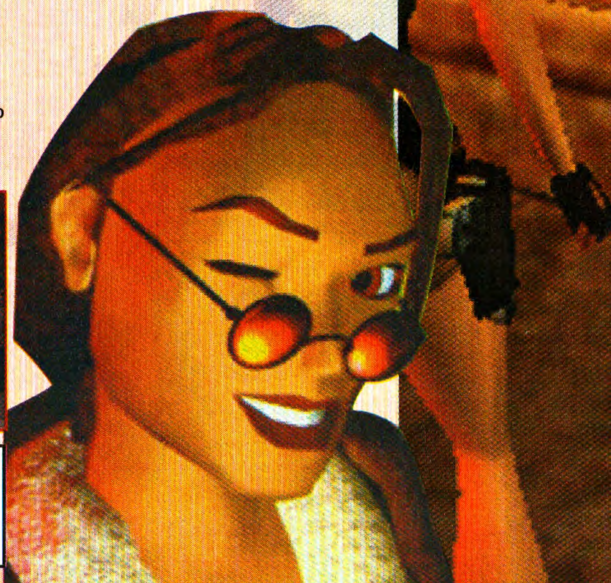
I responsabili delle relazioni con la stampa della Eidos hanno annunciato anche nuove mosse ma non hanno approfondito neppure quest'altro argomento, quindi l'audience rimane in trepidante attesa. Sicuro è un aspetto che in effetti potrebbe rivoluzionare la giocabilità (o quanto meno offrire interessanti possibilità in termini di sistema di controllo): è implementato l'uso del **dual shock**, che riguarda sia gli stick analogici che le vibrazioni. A conti fatti, sembra che questa quarta puntata delle avventure di Lara Croft sia un prodotto insieme rivoluzionario e rispettoso della tradizione e comunque un gioco da tenere ben in considerazione.

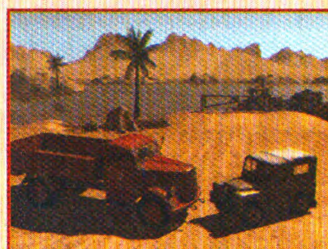


Non dicono baggianate quando affermano che il livello di dettaglio è aumentato molto rispetto al passato. Questa locazione ne è la prova.



Gli effetti di luce non sono mai stati così realistici. Un gran lavoro di cui si avvantaggeranno tutti gli avventurieri virtuali...











Sole, palme, sabbia, caldo. Scontri a fuoco fra esploratori occidentali e soldati locali e poi... il mio nome è Croft, Lara Croft!

Casa: **Acclaim**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1/2**
Blocchi memoria: **3**

Compatibilità: **Dual Shock (manopole e vibrazioni)**

DI ALFREDO DELMONACO

Re-Volt

A favore
- Giocabilità assicurata
- Ottima longevità garantita anche dall'editor di circuiti
- Idea non originale ma ben sviluppata

Contro
- Grafica sotto gli standard
- In livello simulazione a volte frustrante
- L'impossibilità di giocare in quattro pesa parecchio



Grafica	6
Gameplay	[illegible]
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	8

Dopo aver colonizzato il PC, le macchine radiocomandate più scatenate dell'anno tentano il colpaccio con la PlayStation cercando di superare l'indimenticabile Micromachines. Sarà vero amore?



Il mondo videoludico è da sempre (come quello musicale) alla ricerca di qualcosa d'originale e divertente al tempo stesso. Con l'avvento delle macchine a 32bit le console sono entrate di prepotenza nelle case di tutto il mondo portando l'home-game alle masse. La caccia al titolo di successo da parte delle case di produzione è stata immediata ma, dopo un periodo di freschezza di idee, si è però cercato più che altro di sfruttare quelle buone, realizzando seguiti su seguiti a scapito dell'originalità e dell'inventiva. Non è questo il caso di **Re-Volt** e della **Acclaim**, che hanno puntato su di un gioco 'diverso' dalle mille simulazioni automobilistiche realizzate (più o meno bene) sulla console di mamma Sony. Per chi non l'avesse mai visto e avesse saltato la Prima impressione del numero scorso (birichini, ma io vi spezzo le gambucce...), **Re-Volt** è una simulazione di macchinine radiocomandate dove la componente arcade la fa da padrona.

MODALITÀ DI GIOCO

La prima schermata che vi troverete di fronte vi permetterà di entrare nelle gare vere e proprie, verificare i migliori tempi (se ne avete salvati...), caricare o salvare dati sulla oramai indispensabile memory card o sfruttare l'ottimo **Editor** per i circuiti. Con quest'ultima opzione, sfruttando una semplice interfaccia guidata, potremo diventare tutti ingegneri e costruire circuiti come meglio ci aggraderà. Scegliendo la prima opzione, verremo scaraventati direttamente nel menu principale.



Ecco le impostazioni del gioco, dove potrete 'personalizzare' la vostra gara.



Una bella ammucchiata a inizio gara: evitate, se possibile, lo scontro con altre macchine.

La prima scelta da fare è quella del tipo di gara che vorremo intraprendere. La prima modalità, classica, è la **gara singola**. Sceglieremo un circuito fra quelli disponibili di default e il numero dei giri da effettuare (fino a venti). Naturalmente, se sbloccheremo altre piste nel corso del gioco queste diventeranno disponibili nel suddetto menu. Arrivando primi in tutte le **Single Race** sbloccherete nuove auto da usare in tutte le modalità. La seconda opzione, ancora più classica, è quella **campionato**. Qui la scelta ricadrà fra uno dei quattro Campionati, di livello crescente, chiamati **Bronzo**, **Argento**, **Oro** e **Platino**. Di questi, solo il primo è attivo da subito, mentre gli altri li dovremo sbloccare sudando l'impossibile, soprattutto per gli ultimi due. **Time Trial**, come avrete facilmente evinto, ci porterà sulle piste dove dovremo fare il miglior tempo e saremo solo noi con il nostro ghostmode che sarà l'avversario da battere. In questa modalità potrete sbloccare le piste in modalità invertita, a specchio e invertite a specchio. La modalità **allenamento** serve giustappunto a prendere



LE PISTE DI DEFAULT



Sebbene siano molte le piste disponibili nel gioco, solo alcune saranno disponibili all'inizio del gioco. Per non rovinarvi il gusto della sorpresa, non vi anticiperemo niente di quelle bloccate, anche se alcune saranno a tema con quelle di default. A tema significa che vi capiterà di trovare delle piste con la stessa ambientazione di un'altra. Si tratta di circuiti diversi in tutto e per tutto, ma solo realizzati nello stesso stile. Vediamo nel dettaglio le piste disponibili.

- Vicoli: i vicoli sono la prima serie di piste con le quali ci dovremo confrontare. Marciapiedi, giardini, tubature et similia saranno la nostra strada. Dovrete fare particolare attenzione ai salti e ai marciapiedi, poiché essendo piazzati in zona strategica potrebbero darvi dei vantaggi in termine di tempo e svelarvi dei bonus altrimenti irraggiungibili. Il percorso di quartiere è il primo che affronterete, ma non per questo il più semplice. Imparate le traiettorie più brevi che vi permetteranno di risparmiare tempo prezioso.

- Supermarket: a differenza di quando accompagnate vostra mamma a fare la spesa alla fine del mese quando c'è il tre per due, qui i supermercati sono deserti. I circuiti sono fra corridoi, carrelli della spesa, scaffali e scale mobili. Gli ostacoli, come bottiglie e casse, qui sono all'ordine del giorno: quindi tenete sempre gli occhi aperti.

- Museo: piste insidiosissime, i musei racchiudono un sacco di scorciatoie e salti che permettono di sfruttare un



La grafica del gioco è migliorata rispetto alla versione beta recensita nel numero scorso. Purtroppo non è stato così per la velocità, ancora troppo lenta.

confidenza con il joypad e trovare il modellino che fa per noi, provandolo senza distrazione alcuna. Anche qua ci viene data la possibilità di sbloccare altre auto, prendendo tutte le stelle dei vari percorsi. Lo **Stunt Arena Mode** ci porterà dritto dritto in un'arena (ma vah??), dove dovremo raccogliere le **venti stelle** nascoste. Ogni volta che rientreremo in questa modalità, un'attenta intelligenza artificiale si ricorderà quante ne abbiamo prese sinora. Una volta ottenute tutte le stelle, un bonus segretissimo vi verrà svelato.

IL MULTIPLAYER E DINTORNI

Al contrario di quanto visto nella preview, non è stato possibile mantenere la modalità a quattro giocatori; problemi incontrati nel corso della programmazione sia a livello grafico sia di intelligenza artificiale, hanno costretto i ragazzi della Acclaim a fare qualche taglio. Troveremo però un comodo **split screen** per due giocatori. Nel menu delle opzioni si potrà anche scegliere se si vuole usare uno split screen verticale o orizzontale. Sebbene non cambi assolutamente nulla riguardo al controllo della macchina, probabilmente lo **split orizzontale** lascia intravedere una porzione di pista più grande. Si potrà effettuare una gara singola nelle modalità sopra descritte, oppure un Battle Tag. Il **Battle Tag** mette a disposizione altre piste solo per due giocatori umani, più altri controllati dal computer. Praticamente, ambedue i contendenti dovranno cercare una stella all'interno del percorso. Il primo che la trova e la prende avrà un conto alla rovescia di due minuti, scaduti i quali vince. Lo scopo degli altri giocatori è di colpire per primi chi ha la stella, impossessandosene e cercando di far trascorrere i due minuti. L'ultimo che rimane sarà il perdente della sessione. È possibile decidere il numero di giocatori partecipanti al Torneo o, al contrario, partecipare da soli contro un amico.



L'assetto della macchina non è regolabile, ma per capottare dovete metterci tutto l'impegno possibile.

PREMESSE MANTENUTE

Sebbene sia stata tolta la modalità multiplayer, possiamo tranquillamente affermare che è stata l'unica concessione che i programmatori hanno dovuto fare. Complessivamente lo **scrolling** rimane fluido e costante anche con parecchi sprite in simultanea sullo schermo. Quello che non ha convinto molto, invece, è stata la gestione dei poligoni soprattutto nei circuiti graficamente massicci. È capitato, infatti, che la macchinina si "impigliasse" in qualche poligono senza andare né avanti né indietro.



Effetto luminoso per il riallineamento della macchina in seguito a incidente o fuoripista non voluto.

LE QUATTRO MODALITÀ DI GIOCO



I programmatori della Acclaim hanno voluto pensare proprio a tutto, volendo fare un prodotto adatto a tutte le esigenze e a tutte le età. Per quelli che non hanno molta dimestichezza e a cui piacciano i giochi poco impegnati, si possono attivare le armi bonus e creare delle collisioni semplificate, cosicché la frenesia di gioco non venga intaccata. Anche gli amanti delle simulazioni non rimarranno delusi, dato che esiste una modalità apposta per loro...

JUNIOR RC: la prima modalità è stata studiata per i novizi o per coloro che vogliono avere un approccio molto "easy" al gioco. Le sue caratteristiche sono di velocità ridotta, avversari un po' sonnolenti e soprattutto un sistema di collisioni che impedisce alla macchina di 'capottarsi' e di perdere molto tempo quando si va a sbattere.

CONSOLE: il gioco gira alla massima velocità, gli avversari dormono un po' meno e rimangono le collisioni semplificate (solo contro i muri, però). Indicato quando si è fatta amicizia con il joypad e il sistema di controllo... ma non troppo.

ARCADE: qui le cose si fanno un po' complicate. Gli avversari sono agguerriti di brutto brutto e la velocità è al massimo. Rimangono solo gli scontri semplificati contro le altre vetture.

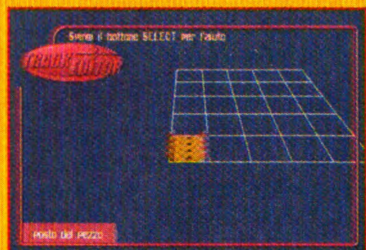
SIMULATION: l'inferno dantesco per i principianti e il paradiso degli amanti delle simulazioni. Tutti gli aiuti disabilitati, massima velocità, cattiveria degli avversari e scontri realistici. Oh, yeah....



vantaggio sulle macchine del computer. Mai come in queste piste è importante saper sfruttare i bonus che troveremo durante il percorso.
- Giardini: più che giardini, queste serre di piante cresciute mi sembrano foreste. Le curve a gomito e il tracciato per lo più tortuoso metteranno a dura prova le vostre abilità al volante. Più che le armi bonus, la guida su queste piste dovrà essere dedicata al tracciato, molto impegnativo. Attenzione ai salti molto lunghi, che vi faranno perdere molto tempo se calcolerete male le distanze.

LA CONFERMA DELL'EDITOR

Come è stato spiegato nella Prima Impressione del numero scorso, Re-Volt propone un ottimo editor dei circuiti. Selezionando dal menu iniziale Editor avrete infatti la possibilità di disegnare una pista su misura, con tante chicane, ostacoli, passaggi e tutto quello che volete. La realizzazione del circuito è semplice e intuitiva, si tratterà soltanto di prendere un po' di confidenza con i tasti e la logica di costruzione. Ovviamente, al di là del consumo di blocchi memoria (che aumentano proporzionalmente al numero di circuiti creati e salvati), questa opzione consente al gioco di disporre di una longevità maggiore.











obbligandomi a resettare il tutto e a rispolverare il mio repertorio di bestemmie e parolacce in congo-siberiano.
Altra cosa che mi ha lasciato un po' con l'amaro in bocca è stato il **dettaglio grafico** generale, secondo me ben al di sotto degli standard della console grigia. Le macchine un po' sgranano e non sempre i fondali sono ben definiti. A parte questi difettucci a livello grafico, che comunque sono del tutto marginali e non intaccano la giocabilità, il gioco risulta ben fatto in ogni suo aspetto, a partire dal controllo molto preciso delle macchine radiocomandate, veramente fedele a quello reale. Non ci si aspetti di controllare un macchina vera, poiché il comportamento è profondamente diverso a partire dalle curve e a finire con la retromarcia. Diverso anche il sistema di controllo del modellino quando si sceglie una modalità piuttosto che un'altra. Gli aiuti sulla gestione degli scontri aiuta non poco, soprattutto all'inizio quando ancora il controllo dell'auto è precario. Sebbene non ci faccia la passione, ottimo anche il sistema dei **power-up random** che assegnano ogni volta un'arma diversa a chi prende il bonus. Infatti, se ci si gestisce bene le armi durante il corso della gara difficilmente si verrà battuti.

OBBIETTIVO RAGGIUNTO

Se l'obbiettivo della Acclaim era di realizzare un giochillo originale e divertente, possiamo sicuramente preannunciarvi che è stato centrato in pieno. Da soli o in compagnia, **Re-Volt** è piacevole da giocare. Sebbene graficamente non sia un capolavoro, lo schermo si aggiorna velocemente e l'effetto di pop up è ridotto al minimo. Ciò significa che, salvo in particolari casi, non vedremo palazzi costruirsi poco a poco o macchine sparire all'orizzonte. La longevità è sicuramente un punto di forza del prodotto. Qualsiasi modalità che affronteremo, dal campionato a quella di allenamento, completata in un certo modo darà accesso a **bonus**, stimolandoci continuamente per sbloccare quella macchina o quella pista. Se proprio riusciamo a scoprire tutto il possibile, rimane sempre il multiplayer e soprattutto l'**editor dei circuiti**, asso nella manica del lavoro Acclaim. Accedendo all'editor avremo accesso completo ai circuiti dove il nostro unico limite sarà la nostra fantasia. Questo renderà le sessioni di gioco illimitate nel tempo. Caratteristica anche da non sottovalutare è la possibilità di salvare i circuiti sulla memory card e quindi di scambiarli con un vostro amico. Sebbene l'editor sia molto allettante, è comunque l'ottima giocabilità a farla da padrona. **Re-Volt** ha una curva d'apprendimento veramente breve e non avrete difficoltà a padroneggiare il mezzo, soprattutto ai livelli più semplici. Man mano che prenderete più confidenza con i comandi, potrete passare a dei livelli di controllo sempre più realistici. La modalità **multiplayer**, oltre a essere pensata e realizzata appositamente, risulta ben fatta e coinvolgente. In definitiva, un gioco destinato a chi vuole provare qualcosa di diverso e al tempo stesso estremamente divertente. Consigliato senza riserve a chi non cerca la simulazione automobilistica a tutti i costi e a chi ha passato le notti a giocare a **Micromachines**.



Gli effetti luce non sono da urlo, ma per un giochino di macchine possono anche bastare. Qui abbiamo appena preso un power-up.

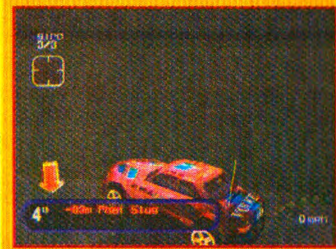


A volte può capitare di trovarsi con una macchina avversaria sulla testa. E non è simpatico!

E SE MI CAPOTTO???



Memore della volta in cui a Rivabella di Rimini mi sono accapottato con le carrozzelle sul lungomare, sono stato piacevolmente sorpreso dall'introduzione di un tasto apposito per tornare subito sulle quattro ruote. Se vi doveste capottare, premete il tasto R2 (riconfigurabile) e... Oplà!!! Vi rigirerete alla velocità della luce!!! Comodo nelle fasi concitate di gara...



MUSICA MAESTRO

Una delle cose più importanti di un gioco è il sonoro. Anche il più grande capolavoro, con un sonoro pessimo, sarà un mezzo gioco. In Re-Volt, anche questo aspetto è stato curato. Gli effetti sono ben curati e rendono perfettamente l'idea di quello che sta succedendo. L'utilizzo delle armi bonus è sottolineato da effetti sonori studiati e, pertanto, azzeccati. La colonna sonora è molto house, che ben si sposa con lo spirito del gioco, e rimane una musica da ascolto senza impegno che, fra le altre cose, non distrae dalla guida e non è mai invadente. Eventualmente, se proprio non vi piace la musica house (come al sottoscritto) potrete sempre disattivarla...



STRESS VISIVO?

TV

LETTURA

STUDIO

LUCI ABBAGLIANTI

COMPUTER

OcchiVit Giuliani® *Retard*
Il "salva-stress" della vista

SE IL PROBLEMA E'...	ALLORA SI TRATTA DI...
Affaticamento della vista. **Difficoltà di percezione dei dettagli e del contrasto dei colori.** **Sensazione di abbagliamento al variare dello stimolo luminoso (passaggi buio-luce-buio).**	**Proteggere l'occhio dal continuo attacco dei Radicali Liberi che possono logorarne le strutture fino a danneggiare la qualità della percezione visiva.** **Fornire alle strutture oculari nutrienti specifici (il cui consumo aumenta sotto stress) utili per una buona efficienza della vista (es. Luteina).**

CHIEDI AL TUO FARMACISTA



OcchiVit Giuliani *Retard* (formula a "rilascio prolungato") contribuisce a proteggere l'occhio per 8 - 12 ore dallo **stress visivo** (sforzi prolungati e/o fonti di luce intensa che moltiplicano e rendono più dannosa l'azione dei Radicali Liberi). Una capsula di **OcchiVit Giuliani *Retard*,** da prendersi al bisogno, contiene - oltre a Mirtillo nero, Vitamine e Minerali anti-Radicali Liberi - anche la preziosa **Luteina**. La sua formula completa, quindi, permette di proteggere costantemente i nostri occhi ed aiuta a mantenere nel tempo una buona funzionalità visiva.





Una capsula contiene: Vitamina C, Vitamina E, beta-Carotene, Rame, Zinco, Manganese, Selenio, Luteina ed estratto di Mirtillo nero.

Casa: **Konami**
Genere: **Avventura horror**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

DI CHRISTIAN PETTINI

Silent Hill Pal

A favore
- La vera paura
- Interfaccia intuitiva e completa
- Trama ed enigmi degni di somme lodi
- Sottotitoli in italiano

Contro
- Il parlato è rimasto in inglese
- Risoluzione grafica non entusiasmante
- Non molto longevo
- Alla piccola Elena è piaciuto meno di Resident Evil 2

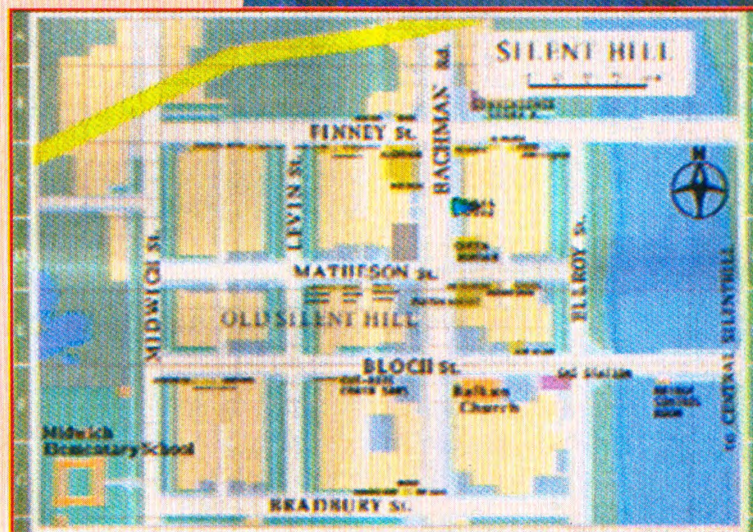
Grafica	7
Gameplay	9
Sonoro	9
Longevità	7
Originalità	7

Planet Voto
95

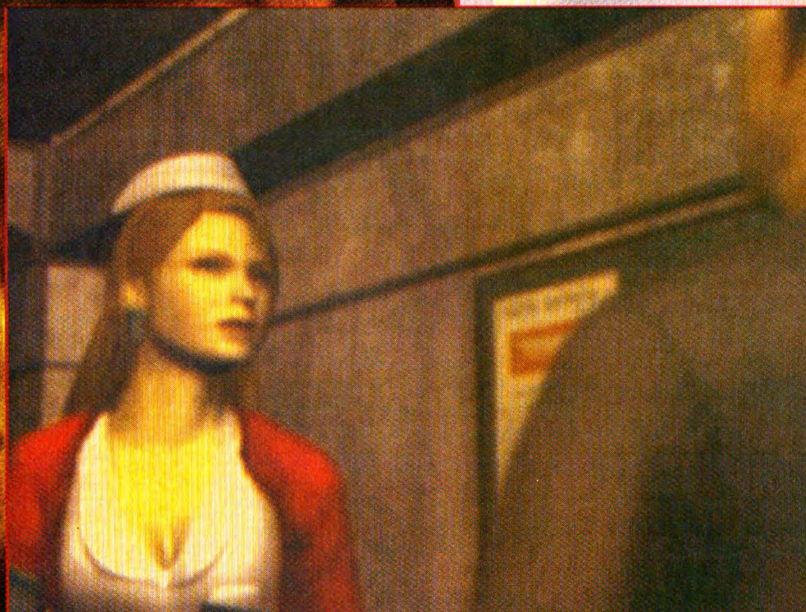
Vi presento Cybil; la incontrerete più volte durante l'avventura, ma non sempre sarà esattamente piacevole...

Un giovane uomo in cerca della figlia che lotta per continuare a esistere in un mondo che si trova fra la realtà e l'inferno. Una città che nasconde orrendi, oscuri segreti. Segui un percorso di sangue per strappare una persona amata dagli artigli di un potere demoniaco. Entra in una dimensione alternativa dove la morte non costituisce una via di fuga. Benvenuti nell'inferno di Silent Hill!

Girando la confezione del gioco troverete le parole che avete appena letto. Sono perfette per introdurvi nell'atmosfera del gioco, ma soprattutto indicano inequivocabilmente una cosa che aumenta il valore di questo prodotto: è arrivata la versione europea, e il gioco è tradotto in **italiano**!



Eccola, è la mappa migliore che un videogioco abbia mai avuto: vi dice tutto quello che è successo ed è di una utilità insuperabile. Voto: 9.



SE IL FATO INTERFERISCE CON LA REALTÀ, LA DETERMINAZIONE DI UNA PERSONA PUÒ SOLO ESSERE DETERMINATA DAL SUO DESTINO

Impersonate **Harold Mason**, un trentaduenne scrittore che cerca la propria figlia nella misteriosa cittadina di Raccoon City... ehm, scusate il lapsus, di **Silent Hill**. Si tratta di un'adventure di natura arcade, ma siccome la menata su cosa sia un'avventura arcade di natura horror ve l'ho attaccata durante la recensione di **Resident Evil 2** (un mese di paura è quello che ci vuole per inaugurare la riapertura delle scuole), a quella vi rimando. Qui vi dico solo che secondo me questo Silent Hill è il miglior gioco di avventura mai uscito su PlayStation: intrigante e coinvolgente come nessun altro.

ANALISI DI UN EVENTO NUMERICO

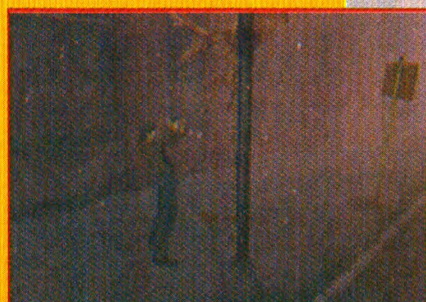


La grafica è quella che è: molto di atmosfera, e il fogging è un effetto voluto, anche se certamente il processore se ne avvantaggia. I colori sono molto ben sfruttati: i grigi incupiscono gli ambienti e creano una forte sensazione di malessere, di abbandono, di solitudine, oltre al fatto che creano un forte contrasto con il sangue. Tuttavia, è un fatto che la risoluzione è abbastanza scarsa e, sebbene tutto si muova con fluidità e la telecamera sia ben gestita (sia per quanto riguarda le efficaci visuali canoniche sia quando la regia studia un taglio dell'inquadratura particolare giusto per aumentare l'atmosfera), la qualità complessiva del comparto cosmetico poteva essere migliore. Ripeto, non come cura ma dal punto di vista prettamente tecnico.

Il voto dato al gameplay è frutto dell'avanzato schema di gioco: siete all'interno di un racconto e vi muovete per farlo procedere. Il gioco vi viene incontro fornendo indizi su come procedere fino al prossimo enigma e la trama contribuisce ad alzare il voto perché rende più interessante l'esperienza di gioco. L'interfaccia scarna (direi scarnificata, ma sarebbe come parlare di corda in casa dell'impiccato), infine, spinge l'avventura verso una dinamica arcade.

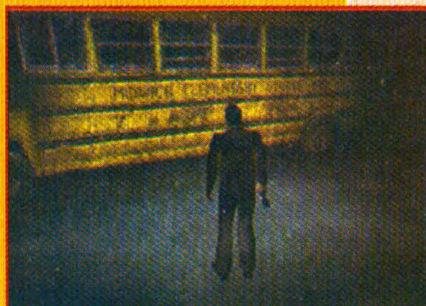
Il sonoro è perfetto e contribuisce alla stragrande a creare un'atmosfera tetra e inquietante. Purtroppo, poteva essere congegnato meglio l'utile avviso di pericolo perché la campanella che suona è sicuramente orrorifica (rimanda a quella che si sente a scuola quando cominciano le lezioni) ma anche abbastanza fuori luogo.

La longevità è discreta: i molti finali e la bellezza intrinseca del gioco dovrebbero garantire una certa durata, ma purtroppo il voto dato a un film dell'orrore



che si è già visto è più basso di quello che gli si assegna dopo aver assistito alla prima visione...

Il voto assegnato all'originalità è



necessariamente un voto relativo, ed è per questo che deve calare quando esce la versione europea di un gioco che i giocatori foix hanno già finito e strafinito.

Nel panorama videoludico Silent Hill è sicuramente un capolavoro e un gioco originale sia in termini di gameplay sia quando si va a confrontarlo con altri titoli simili.



Per impugnare l'arma (che punterete sui nemici con R1) come per selezionare un altro oggetto dovete accedere a questa schermata.

Purtroppo, il gioco soffre del ritardo tra l'uscita delle versioni americana e giapponese (release contemporanee per la seconda volta nella storia dopo l'esperimento fatto da Capcom con Resident Evil 2). Quindi, c'è poco che si possa dire e che non sia stato detto da Pitone a proposito della versione NTSC, che è identica per quanto riguarda trama, enigmi e interfaccia.

BLOCCO DELLA DIGESTIONE ASSICURATO

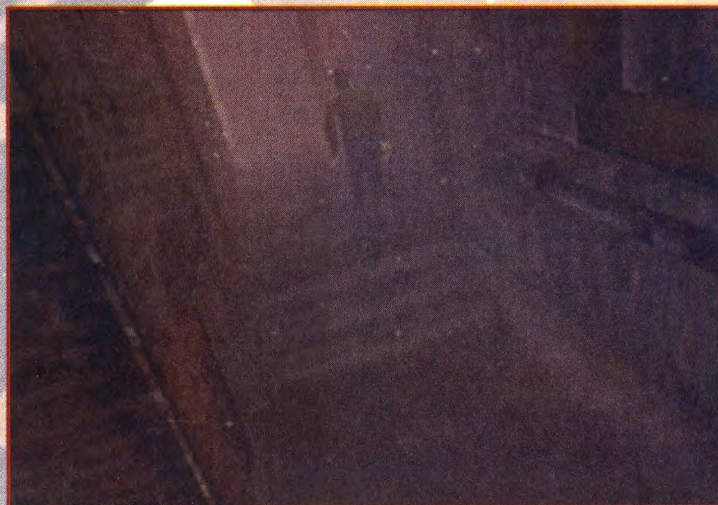
Silent Hill è la VERA paura. Pensate alla seguente situazione: una radio che non funziona si mette di colpo a emettere strani suoni, e mentre ci giriamo stupiti verso di lei dalla finestra vediamo un demone alato per pochi istanti; ci facciamo caso e

DA BUSHIDO BLADE A GRAN TURISMO, LA SPORCA STORIA DELLE CONVERSIONI JAP-PAL



Buona parte dei migliori giochi per PlayStation nascono in Giappone, semplicemente perché le migliori softhouse hanno gli occhi a mandorla. Il tempo che ci mette un prodotto ad arrivare sul mercato europeo è una delle iatture che colpiscono i giocatori con gli occhi che hanno una forma cristiana. Purtroppo non è l'unica: le conversioni dal formato jap a quello PAL soffrono anche della presenza di bande nere sopra e sotto lo schermo e anche di una velocità inferiore di circa il 20%. Che E' TANTO. Questi ultimi due difetti non si verificano sempre, ma comunque noi europei siamo un po' sfavoriti nel passaggio dalla versione giappo a quella per le nostre console. La storia dei videogiochi (in generale ma soprattutto di quelli) per PlayStation è costellata di prodotti che nel processo di conversione sono cambiati molto, spesso in peggio. Eccone alcuni:

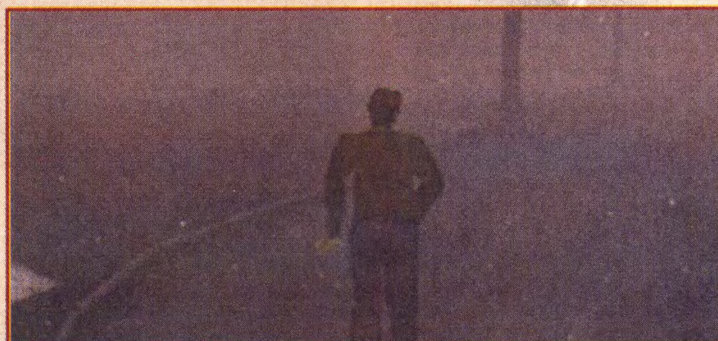
TEKKEN 2: tanto più lento che quelli bravi con la jap version non hanno nelle dita il tempo per le combo più complesse. Gravissimo!
GRAN TURISMO: la musica della presentazione jap è molto più bella, e inoltre la versione orientale è più realistica (per una precisa scelta di programmazione, però).
BUSHIDO BLADE: il tempo necessario per il succedersi dei fendenti è talmente diverso che un giocatore imbattibile con la versione orientale (io) è una emerita pippa con il gioco europeo (SHIT!).
RIVAL SCHOOLS: è totalmente sparita una sezione accessoria al gioco vero e proprio, uno di quei "simulatori di crescita" che in Giappone pompano di brutto. Come dite? Meglio così?
DEAD OR ALIVE: il picchiaduro Tecmo è esattamente un altro gioco: nuovi vestiti, diversa velocità e risposta decisamente più lenta ne fanno un prodotto diverso.
ISS PRO '98: la versione europea è un capolavoro indiscutibile, ma ancor migliore è quella giap per la risposta ai comandi, la velocità e la nitidezza grafica.



Il lavoro della regia è impressionante: i movimenti della telecamera aumentano l'atmosfera e la tensione derivante dall'aggirarsi in vicoli umidi e sinistri è davvero alta.



La dimostrazione più evidente che Harold è una persona normale: corre con la grazia di Carlo Verdone!



La sequenza introduttiva è identica alla versione NTSC: la musica e il succedersi delle immagini sono uguali. L'intro presenta i personaggi e gli episodi che precedono il gioco vero e proprio.











non ci facciamo caso fino a quando si rompe un vetro davanti a noi ed entra il demone. Entra DENTRO di noi. Harold non è un eroe dotato di capacità straordinarie, ma non per questo è meno bello "sentirsi lui"; anzi, a livello di esperienza intellettuale, impersonare un padre in cerca della figlioletta è persino più coinvolgente e direi quasi traumatizzante. Il coinvolgimento: ecco cos'è che Silent Hill eleva al massimo grado. PlayStation, l'Emotion Console.

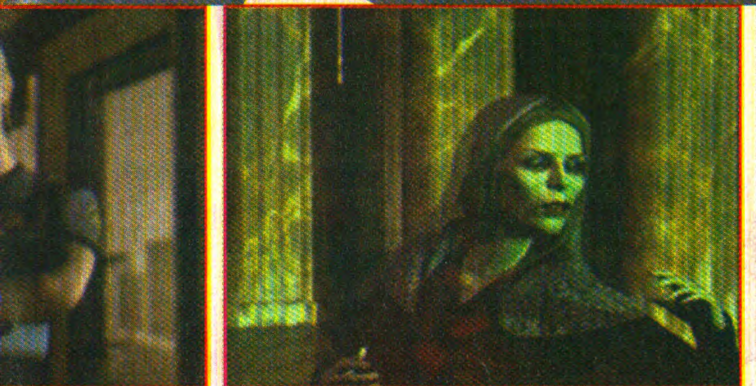
I HATE MYSELF AND I WANNA DIE

Il gioco non presenta tanti problemi e non ostacola il procedere "scemo" della trama, nel senso che suggerisce sempre la prossima locazione da visitare e la prossima azione da fare, e non vi fa perder tempo vagando alla cieca. Questo ovviamente riguarda la trama e non gli **enigmi**, alcuni dei quali anzi terranno impegnati il vostro cervello.
Certo, è vero che il gioco si perde in piccole cose: per esempio, potrebbe accompagnare alcune azioni con un'animazione piuttosto che con un testo su schermo: se gli diciamo di prendere un oggetto, perché non vediamo Harold che materialmente lo afferra? In un gioco in cui si sprecano i tocchi di classe (il **dual shock** vibra al ritmo del cuore quando si avvicina un momento particolarmende "duro"), le animazioni potevano arricchire alcune nostre azioni che, commentate da semplici scritte, non sono altrettanto cinematografiche.

All'apparenza scene come questa sconsigliano il gioco ai bambini. Ma poi, riflettendo, anche "Giulietta & Romeo" non finisce a vino e tarallucci.

I AM NUN LO SACC, BECAUSE TENG NU' WATCH NU' POCU SCASSATICC

La tanto attesa traduzione in italiano ha riguardato semplicemente i testi su schermo e non anche i dialoghi parlati. Pertanto, il nostro continua a dire "Cheryl? Where are you going?" e non: "Cheryl? Dove stai andando?". E noi invece diciamo:
1. Meno male: abbiamo rischiato che il primo Bombolo venisse ingaggiato per dare ad Harold una voce più inespressiva di quella di Roy Campbell (personaggio di un gioco della stessa parrocchia, Metal Gear Solid). I dialoghi in inglese non sono molti né ostici, tutti parlano lentamente e si capisce bene quello che dicono. Teniamoci le voci dei bravi attori inglesi, abbiamo rischiato di avere un'altra traduzione triste che avrebbe potuto rovinare il prodotto.
2. Purtroppo: la cinematograficità di Silent Hill comporta che la presenza dei sottotitoli sia più grave che nel concorrente Resident Evil 2: lì si poteva godere al 100% del gioco anche distraendosi per leggere, ma in Silent Hill è grave perdersi le scene e le inquadrature della telecamera per consultare il testo; infatti l'ideale sarebbe conoscere l'inglese e capire quello che viene detto semplicemente ascoltando mentre si guarda lo scorrere delle immagini. Per intenderci: ricordate cosa disse Benigni a proposito dei sottotitoli in inglese del suo capolavoro "La vita è bella"?





Casa: **Namco**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Pistola Guncon**

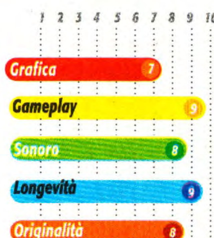
Point Blank 2

Planet Voto **91**

DI LUCIO PROSPERI

A favore
- Immediato, divertente e giocabilissimo
- Ottima l'opzione per il gioco in coppia
- Sonoro buffo, demenziale e molto divertente

Contro
- Frequenti caricamenti tra uno stage e l'altro
- Poco giocabile utilizzando il joypad
- Grafica un po' spartana



Grafica	7
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	9
Originalità	8

Lucidate la vostra fida Guncon, perché è finalmente tornato lo sparatutto più divertente e 'fuori di testa' disponibile per la vostra PlayStation.

Sgombriamo il campo, immediatamente, da qualsiasi tipo di dubbio sulla qualità del nuovo prodotto della **Namco**: siamo, infatti, di fronte a uno dei rari titoli che valgono da soli l'acquisto della pistola per la console di casa Sony! **Point Blank 2** è, senza dubbio, divertentissimo, avvincente ed esaltante, soprattutto se giocato insieme con almeno un amico. Ma lasciamo da parte l'euforia, e concentriamoci sulle caratteristiche che rendono il gioco così interessante.

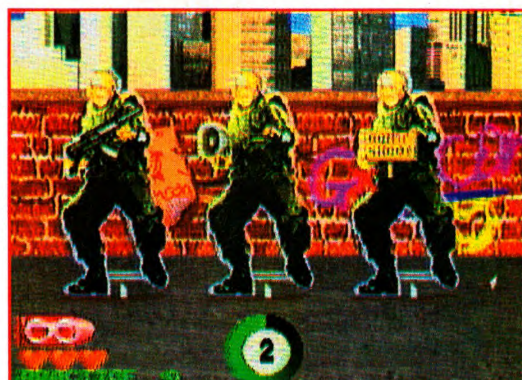
GUNBARL

La schermata principale è costituita da una sorta di grosso **luna park** diviso in cinque sezioni indipendenti, che potrete attivare semplicemente sparandoci sopra.

Tralasciando quella relativa alle opzioni (nella quale potrete anche selezionare la lingua preferita, tra cui, fortunatamente, anche il nostro amato italiano, salvare/caricare il gioco su memory card e calibrare la vostra pistola), analizziamo le restanti quattro sezioni: **Point Blank Castle, Party Mode, Theme Park Mode** e **Training**. In quest'ultima avrete la possibilità di affrontare tutti gli stage, scegliendo tra quattro livelli di difficoltà (che variano da facile a VERAMENTE impossibile), in modo da impratichirvi con la meccanica di gioco e cominciare a "limare" il vostro tempo di reazione. Questo perché, con il proseguire del gioco, vi verranno proposti stage realmente al limite delle capacità umane, per completare i quali, per esempio, dovrete abbattere 60 bersagli in 15 secondi e coordinare mira e riflessi nello spazio di un decimo di secondo!!!



Questo è il menu delle opzioni, tutte selezionabili con un semplice colpo di pistola.



Si deve fare attenzione a colpire solamente le sagome raffiguranti dei pericolosi terroristi e non degli innocenti civili.

THEME PARK

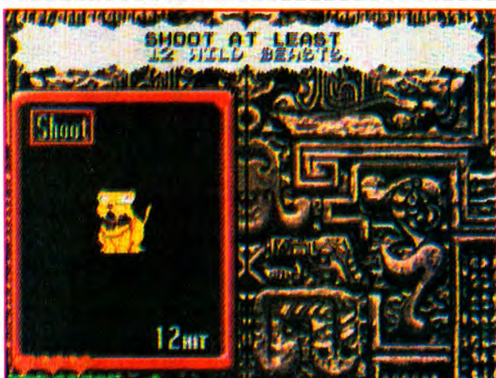
Una volta fatta la necessaria gavetta, sarete pronti per affrontare una delle restanti sezioni; quella denominata **Theme Park** è costituita da una sorta di gioco di ruolo, nel quale avanzerete solo completando i vari schermi, per ottenere, alla fine, dei nuovi stage da affrontare in qualsiasi altra modalità. L'opzione centrale del gioco è però il **Point Blank Castle**, in cui vi troverete a far fuoco contro tutto e tutti... Ogni stage è preceduto da una breve introduzione, nella quale vi verranno illustrati i vostri obiettivi, il tempo a disposizione e anche il numero di munizioni necessarie. Quest'ultimo particolare, che a prima vista potrebbe sembrare



Ci sono diverse modalità anche per le sfide di doppio.



Questa jungla è popolata da creature veramente bizzarre!



Prima di ogni stage vi verranno forniti il numero di secondi e di proiettili necessari al suo completamento.



L'indicatore dei secondi è posto in basso, ma spesso non avrete tempo per degnarlo neanche di un'occhiata!

insignificante, si rivela, invece, fondamentale: negli schermi a proiettili infiniti, infatti, potrete concentrarvi sui vostri bersagli ma, anche, permettervi qualche colpo a vuoto; in quelli con le munizioni contate, non potrete concedervi neppure il minimo errore.

ONE SHOT ONE KILL

Gli obbiettivi di ogni singolo stage sono, ovviamente, in perfetta sintonia con lo spirito assolutamente demenziale del gioco. Vi troverete, così, a dover sparare a delle pecorelle per tosarle completamente o alla casa di **Don** e **Dan** per abbatterla il più velocemente possibile, ma anche a delle sagome di cartone raffiguranti dei terroristi (prestando attenzione a non colpire persone innocenti) o a una serie di buffissimi animali della jungla. Proseguendo nel corso del gioco, comunque, vi sorprenderete della fantasia e della varietà di situazioni che i programmatori della Namco hanno saputo mettere negli oltre **70 livelli** a disposizione.

PARTY MODE

Point Blank 2 riesce, inoltre, a dare il meglio di sé nel gioco in coppia, selezionabile tramite il **Party Mode**: potrete così sfidare fino a quattro vostri amici in tutta una serie di nuovi stage appositamente studiati per queste accessissime sfide. Avrete anche la possibilità di sceglierе se affrontarli contemporaneamente (solo se, ovviamente, avete a disposizione 2 Guncon) o uno dopo l'altro. Il divertimento e la frenesia che queste sfide riescono a garantire è difficilmente spiegabile a parole; l'unica cosa da fare è provare in prima persona (anche se è doveroso sottolineare che la tensione che si potrebbe creare in seguito a diverse partite, lottando per accaparrarsi l'ultimo bersaglio a due secondi dalla fine del tempo, potrebbe incrinare anche amicizie consolidate dagli anni...).

REALIZZAZIONE TECNICA

Dal punto di vista visivo, l'impatto con il gioco non è senz'altro dei migliori: la grafica è quasi totalmente bidimensionale, a tratti quasi spartana, anche se comunque sempre carina e colorata. Ma, cosa decisamente più importante, assolve appieno alle sue funzioni, non generando mai né confusione né rallentamenti di sorta. Il sonoro si adegua allo stile demenziale di tutta la produzione e, più di una volta, vi ritroverete a sorridere di qualche motivetto improbabile...

É, però, alla voce giocabilità che il gioco guadagna quei punti necessari per innalzarsi al di sopra della maggior parte dei giochi che mensilmente affollano gli scaffali del vostro negozio di fiducia. Fin dalle prime partite sarete afflitti dalla 'sindrome dell'altro tentativo' che vi spingerà a proseguire fino a riuscire, finalmente, a completare il vostro maledetto obbiettivo! Ovviamente questo discorso è valido solamente se avete a disposizione una pistola per giocare... **Point Blank 2** perde, infatti, quasi tutto il proprio potenziale se giocato con il joypad (sebbene sia supportato, tra le opzioni). Unica nota negativa, se così si può dire, è quella relativa ai **caricamenti** che sono piuttosto frequenti e spezzano un po' il ritmo di gioco, anche se, spesso, vi troverete ad apprezzarli in quanto vi consentiranno di riposare gli occhi e le braccia, spossati da tanta concentrazione.

COLPO A SORPRESA

In definitiva, il secondo capitolo dello sparatutto della Namco credo meriti l'attenzione di tutti voi, che abbiate già giocato il primo episodio o no. **Point Blank 2** è la risposta a molti dei giochi attualmente disponibili sul mercato, che sacrificano la giocabilità a vantaggio di una realizzazione tecnica all'avanguardia; questo prodotto è GIOCABILITA' allo stato puro e vi consiglio di non lasciarvelo scappare, soprattutto se avete una pistola e amate le sfide contro gli amici.

In questo stage dovrete colpire i numeri necessari a formare una combinazione del bingo.

Colpire le bombe invece dei bersagli comporta la perdita di una delle tre vite a disposizione.

DON E DAN

Nel corso dei vari stage v'imbatterete molte volte in Don e Dan, i due buffissimi co-protagonisti del gioco, nonché giudici implacabili delle vostre performances. Vista la loro inflessibilità, vi potrete vendicare lasciandoli in mutande, nella prova in cui dovrete togliergli l'armatura a colpi di pistola, distruggendogli l'abitazione o facendoli rapire dagli alieni...









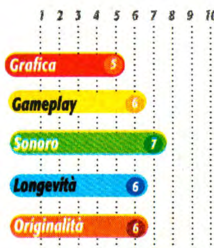
Casa: **Acclaim**
Genere: **Avventura in terza persona**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **3**
Compatibilità: **Joypad analogico**

Shadow Man

DI ALFREDO DELMONACO

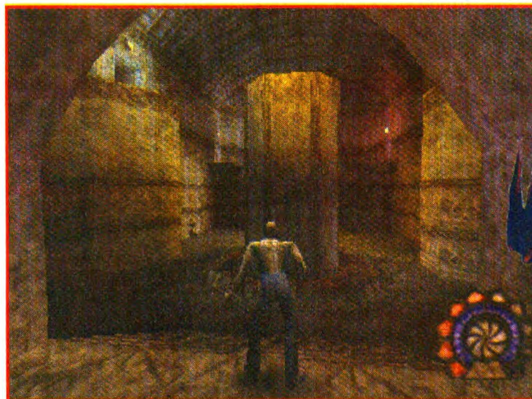
A favore
- Molto vasto e trama intrigante
- Sonoro suggestivo e ben selezionato

Contro
- Realizzazione tecnica da 'mano in faccia'
- La sua vastità gli si ritorce contro
- Troppe scene di intermezzo

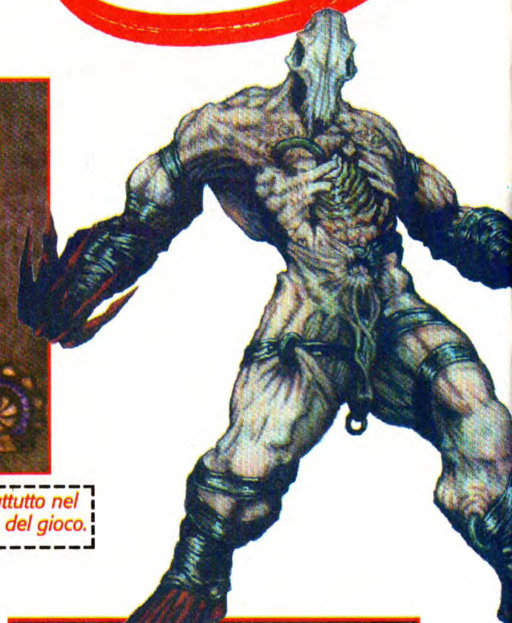


Planet Voto
68

Il male sta cercando di invadere il mondo tramite un portale fra la dimensione dei vivi e quella dei morti. LeRoi, uomo dal passato torbido e insanguinato, dovrà cercare di fermarli per salvare il mondo...



Gli scenari di Shadow Man sono inquieteanti, soprattutto nel 'mondo proibito' che caratterizza la seconda parte del gioco.



Tutto è iniziato l'altra sera, quando mi sono ritrovato a casa di **Pitone** per un aggiornamento lavorativo. Dopo aver discusso del più e del meno, mentre sto andando via mi fa: *"Vediamo* ***Shadow Man****... sono proprio curioso"*. In un attimo la plastichina della confezione era a terra e il CD infilato nella scatola grigia delle meraviglie. Dopo le schermate iniziali di rito, la lunga introduzione scorre sullo schermo. Subito mi alzo e dico: *"Alo, mi sa che si è rotta la Tv... si vede male..."* e faccio per andare a controllare i cavi. Pitone, impietrito e già conscio della tragica verità, freddamente risponde: *"Lascia... non è la TV..."*.



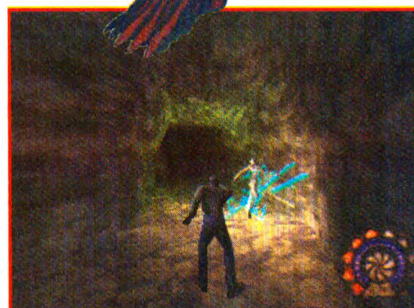
FUMETTO VOODOO

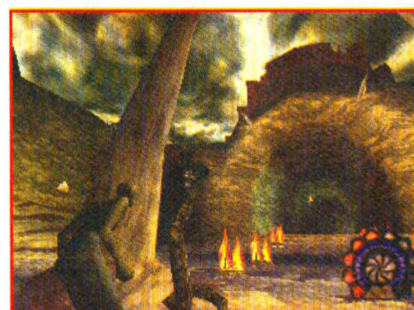
Tralasciamo per un attimo il prologo di tutta la vicenda e concentriamoci sulla storia del personaggio. Come già molti di voi sanno, il gioco di **Shadow Man** trae origini dal fumetto omonimo, peraltro di buona fattura e ben disegnato.

Il protagonista principale è **Michael LeRoi**, ex delinquente e malavitoso, che in seguito al regolamento di conti in cui hanno perso la vita tutti i membri della sua famiglia, vende la sua anima a uno **stregone Voodoo**. Sebbene l'immunità acquisita lo protegga da attacchi di qualsiasi tipo, la sua anima appartiene ora allo stregone che, approfittando di un suo stato di catalessi, gli commissiona crimini orribili. Tutto ciò dura fino a quando un giorno **Mama Nettie** (in italiano **Agnetta**), sacerdotessa Voodoo, decide di utilizzare gli ultimi poteri rimastigli per impiantare la maschera delle ombre, un potente amuleto Voodoo, nel corpo di **Michael**, rendendolo **Shadow Man** oltre che suo schiavo. Così Michael è costretto a ubbidire alla sacerdotessa Nettie fino a quando non espierà i suoi peccati. Questa volta Shadow Man avrà a che fare direttamente con il Male in persona. **Legione** (questo il nome dell'entità malefica) ha arruolato cinque anime dannate, fra cui **Jack lo Squartatore** e il dottor **V. Bratrachian**, noti serial killer. Lo scopo sarebbe di creare un portale fra l'inferno e il mondo reale, cosicché tutte le anime dannate si possano riversare nella dimensione dei vivi. Tutto questo non passa inosservato a Nettie, che mobilita immediatamente Shadow Man per fermare Legione e i suoi luogotenenti. Lo scopo del gioco sarà quello di interrompere questo terribile processo d'unificazione altalenandoci fra le due dimensioni, scoprendo indizi ed eliminando quante più creature malvagie si metteranno sul nostro cammino.

POTERI MAGICI E SUPERPOTERI

Shadow Man riprende la tipologia di gioco tanto in voga oggi, e cioè quella dell'avventura





Zombie e serpenti che indossano strani copricapi saranno alcuni dei nemici che incontrerete durante il vostro pellegrinaggio.



in terza persona (alla **Tomb Raider**, tanto per intenderci). Sebbene **Michael LeRoi** e **Shadow Man** siano molto simili fisicamente, il loro campionario di mosse è profondamente diverso. Infatti Michael, essendo umano, potrà svolgere solo azioni 'normali' come saltare, accucciarsi e nuotare. Potrà anche morire, anche se andando nel mondo dei morti diventerà Shadow Man, e potrà ritornare in vita come LeRoi. Per quanto riguarda il suo alter-ego Shadow Man, egli potrà sfruttare tutta una serie di superpoteri. Infatti non avrà bisogno di respirare sott'acqua , non potrà morire ecc... Se l'energia vitale di Shadow Man dovesse esaurirsi, rinizierebbe il livello daccapo. Inoltre, essendo profondo conoscitore della magia nera, può far uso d'incantesimi per sconfiggere gli avversari, aprire portali ecc... Inoltre, essendo uno spirito vulnerabile, se colpito perde energia vitale. Uno dei modi per recuperare suddetta energia è quello di uccidere i nemici man mano che avanzano nel vostro peregrinare fra i livelli. Se nel mondo reale, nei panni di Michael, potrete fare uso d'armi, diciamo così, 'convenzionali', nel mondo dei morti avrete a che fare con un tipo completamente diverso di materiale bellico, fortemente imperniato sulla magia Voodoo.



I giochi di luce non sono certo il punto di forza di questo titolo. Peccato, perché onestamente ci aspettavamo di più.



Va meglio con gli 'effetti visivi', come questo: stiamo camminando tra acqua e gas. Attenti ai piedi!

LA TV FUNZIONA PERFETTAMENTE.....

Nonostante Il titolo in questione possa vantare una trama e un vastità veramente eccezionali, riprendendo il discorso dell'introduzione non è possibile accettare una realizzazione tanto scadente. Purtroppo (o meglio, per fortuna...) il livello grafico medio dei giochi sulla Play si è alzato notevolmente, segno che anche i piccoli sviluppatori sanno come utilizzare la CPU. **Shadow Man** pecca proprio nella parte più semplice, nella realizzazione tecnica. Non solo ci sono evidenti problemi legati alla gestione dei poligoni, che comunque sarebbero il meno, ma l'intero motore fa acqua da tutte le parti. Le animazioni sono state realizzate forse frettolosamente, dato che Michael, per il modo in cui ondeggia, sembra Ray Charles o Stevie Wonder. Le scene d'**intermezzo**, che dovrebbero essere uno dei punti di forza del gioco (anche perché numerosissime), sembrano realizzate con il Lego tanto sono cubettose. La gestione dei movimenti dei personaggi e soprattutto di Michael è a dir poco lacunosa. Capita spessissimo che, mentre cammina, Shadow Man si blocchi in un punto senza apparente motivo. Si scopre poi che c'è qualche poligono che va e che viene a impedire allo sprite di andare avanti. I fondali, oltre a essere poco definiti, sembrano tutti uguali, dando la sensazione di trovarsi sempre nella stessa ambientazione.

INTELLIGENTE, ANZI SEMPLICEMENTE

L'**intelligenza artificiale** è molto semplice, il che fa comportare i nemici in modo sempre uguale. Sebbene la trama sia avvincente, le numerosissime interruzioni de' gioco provocano un parziale calo della tensione necessaria per proseguire Tutto ciò si riversa in modo negativo su una giocabilità già irrimediabilmente compromessa, grazie a un sistema di controllo ostico e macchinoso. Capiterà molto spesso, infatti, di non riuscire a comandare al 100% il personaggio in azioni quali arrampicarsi, appendersi ecc. Questo è motivato dal fatto che la gestione dei poligoni è molto approssimativa. Tutto sommato, sono rimasto molto deluso dal modo in cui è stato programmato questo gioco, dato che per altre piattaforme è stato fatto un ottimo lavoro. Purtroppo la conversione per PSX, sebbene alcune caratteristiche positive siano presenti, si può ritenere un'occasione mancata, sconsigliandone l'acquisto alla quasi totalità degli utenti.





Neanche al nostro piccolo eroe possiamo vietare una gita sulla corda come Lara. La differenza la fanno i pettorali, come sempre.

LE ARMI DI LEROI/ SHADOW MAN

Come piccolo aiuto nelle due dimensioni è consentito a Shadow Man di portare delle armi con sé. Molte altre le troverà invece durante il cammino. Notare che tutti e due sono ambidestri, cosicché possano usare le armi con una delle due mani indistintamente. Notare che le armi cosiddette 'materiali', come la pistola o il fucile, non hanno particolare efficacia nella Terra dei Morti proprio per la loro natura reale.



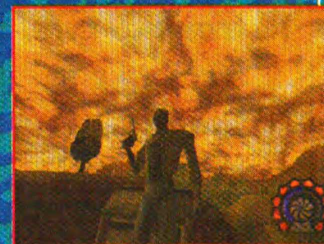
- Pistola automatica: la festa dell'originalità!!! Da usare solo nel mondo dei vivi, la pistola automatica è l'arma di default di Michael LeRoi. Dispone di colpi illimitati e, anche se non può recare danno ai non-morti, può essere utilizzata per prendere tempo e trovare una via di fuga.

- Fucile a pompa: il fucile, a differenza della pistola, non prevede le munizioni illimitate e dovrà essere usato con parsimonia. Più potente della pistola automatica, causa il doppio dei danni diventando micidiale dalla breve distanza.

- MP-909: altra arma secondaria, sfrutta i proiettili 9mm che è possibile trovare durante il lungo cammino dell'avventura. E' una via di mezzo fra il fucile a pompa e la mitraglietta 0.9

- Mitraglietta 0.9: la più potente delle armi reali di Shadow Man è proprio la mitraglietta 0.9. Il suo volume di fuoco non ha eguali: unico lato negativo che necessita di molti colpi per poter essere usata.

- Shadowgun: è l'incarnazione della pistola automatica e l'unica arma a disposizione dell'eroe dei due mondi (Ah, ah...). Ha la forma di una Beretta che, invece di proiettili, spara spiriti urlanti. La sua potenza è direttamente proporzionale al livello di potere Ombra. Il potere Ombra è un'abilità speciale che si carica uccidendo dei nemici con anime particolarmente fosche, chiamate anime prave. Se Shadow Man uccide uno di loro, l'anima rea concorre nel caricamento di suddetto potere.





Casa: **Acclaim/Iguana Entertainment**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-2 fino a 4 con multitap**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Multitap**

WWF Attitude

Planet Voto

92

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Completissimo: molte mosse e tanti wrestler
- Meraviglioso da giocare in quattro
- Editor superlativo
- Grande grafica spettacolare
- Decinaia e decinaia di modalità di gioco

Contro
- Grafica del pubblico ridicola
- Animazioni non sempre precise
- Collisioni tra sprite un po' incerte
- Combattimenti parecchio lunghi



Il seguito del miglior gioco di wrestling per PlayStation si conferma un campione, lima le imperfezioni del prequel e si appresta a mietere successi. Merito della realizzazione tecnica, della completezza delle opzioni e del fascino trash di quei ciccioni che fanno finta di menarsi.



Ma cos'è in realtà il **wrestling**? Non cominciate a dare risposte generiche e non fate confusione con lo sport di **Antonio Hinoki**; io mi sto chiedendo come possa essere classificato un evento in cui due (o più) panzoni sfatti si sfiorano appena e urlano come dei matti offrendo al pubblico spettacoli ridicoli basati su incontri dall'esito già deciso. Ma una cosa la so di sicuro: da questo spettacolo orribile è nato un gioco meraviglioso, questo **WWF Attitude**.



La cosa più bella di WWF Attitude è la modalità a quattro giocatori. Si rischia di rompere amicizie decennali.

SOMEBODY TO LOVE

Gli sviluppatori che, per l'etichetta **Acclaim**, hanno creato il qui presente **Attitude**, sono gli stessi che, quando la PlayStation era un'idea di quel benemerito di Ken Kutaragi, svilupparono **NBA Jam** per le console a sedici bit. Il titolo ebbe un seguito, tanto e tale fu il successo che quel primo lavoro, meritatamente, conobbe. Si trattava di un gioco di basket due contro due in cui non c'erano arbitri per fischiare falli, e inoltre le schiacciate erano spettacolari e superavano le umane abilità oltre che le leggi della gravità universale. Ma pochi tasti comandavano semplici azioni e la velocità furiosa ne fece un vero e proprio hit, divertentissimo in multiplayer. Questi campioni stanno dietro a WWF Attitude, un gioco la cui semplicità e immediatezza ricorda i precedenti lavori **Iguana** che con questo spartiscono la grande giocabilità.

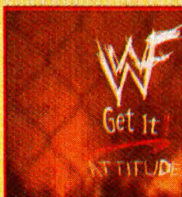
MA LA TECNICA DOV'È?

Un difetto di questo Attitude è che purtroppo il timing ha bisogno di essere ben assimilato: il gioco infatti premia chi si abitua al ritmo dei colpi. Purtroppo, detto ritmo è molto diverso da quello dei normali picchiaduro e così va a finire che "diventare bravi" in questo gioco sia particolarmente difficile. Un giocatore alle prime armi può mettere in difficoltà chi invece ha masterizzato tutte le mosse; di solito questo avviene nei picchiaduro veloci, quando una pippa si mette a puntellare i tasti a casaccio e fa tanto di quel casino da imbrigliare anche un giocatore capace. Anche in Attitude, però, il timing necessario per massacrare l'avversario crea dei problemi.



INTRO DELLE MIE BRAME, CHI È IL PIÙ TAMARRO DELLA FEDERAZIONE?

La intro è molto spettacolare: le immagini che si succedono a duecento all'ora ben presentano quello che sarà il gioco. Ma, nonostante la velocità, coglierete al volo che si tratta di uno spettacolo fasullo, posticcio, in cui i lottatori non si colpiscono e recitano una parte basata su grandi urla e colpi che sfiorano appena l'avversario ma fanno un gran casino (accompagnati come sono da urla e da forti pistoni sul ring).








IL FIGLIOL PRODIGO



WWF Warzone è stato il primo wrestling Acclaim. Attitude supera il prequel sotto tutti i punti di vista, perché aumenta esponenzialmente tutti i comparti del gioco, dalle opzioni alle possibilità offerte in sede di editor, dal numero di competizioni disponibili a quello dei wrestler. Anche l'interfaccia è più ricca e curata, così come lo è la grafica, che comunque era notevolissima anche nella prima puntata. Il primo wrestling, però, aveva una gestione dell'energia durante gli scontri che purtroppo non è stata replicata. Fondamentalmente la barra di energia non scendeva con il succedersi delle mazzate, ma cambiava colore. Semplicemente, calava quando si era oggetto della furia dell'avversario e, al raggiungimento del valore zero, partiva un'altra barra che indicava il tempo in cui si sarebbe stati in balìa dell'avversario. Questa impostazione, oltremodo originale e innovativa, risultava assai efficace anche perché era davvero adattissima alla meccanica del gioco: infatti, il combattimento veniva condizionato dal tentativo di azzerare l'energia per poter concentrare, sull'avversario inerme, le proprie super mosse.





VORREI SCRIVERE UNA RECENSIONE INTELLIGENTE CHE ABBIA UN FILO LOGICO COSTANTE

Si tratta di un gioco di wrestling; in realtà la PlayStation ha ospitato un gran numero di giochi di questo tipo, ma nessuno ha mai convinto fino in fondo. Invece, diciamolo subito: **WWF Attitude** è un gran bel gioco, divertente e consigliato a tutti senza alcuna riserva. La ricchezza di possibilità offerte in termini di incontri disputabili, la possibilità di giocare in quattro, l'opzione di **edit** ne fanno un gioco ricco e drammaticamente godibile. La giocabilità, una volta sul ring, è molto buona grazie anche a un sistema di controllo semplice e intuitivo; è molto comodo, inoltre, il fatto che buona parte delle mosse spettacolari siano di facile esecuzione.
Le prese, per esempio, avvengono con semplicità e si differenziano tra loro a seconda della posizione del wrestler controllato rispetto all'avversario. La varietà e la spettacolarità delle prese, delle leve, delle chiavi è uno degli aspetti migliori e più divertenti del gioco.

KING OF FIGHTER 95, 96, 97, 98, 99 O QUELLO CHE È

La ricchezza delle opzioni è davvero da mal di testa: dal menu principale potete accedere alle quattro modalità di gioco (**Exhibition**, **Career**, **King of the ring** e **Pay per view**) che a loro volta contengono millanta altre possibilità. Per esempio, nella modalità Esibizione ci sono **quindici** (!) diverse opzioni; questa è una modalità che consente di giocare subito, senza tanti fronzoli, ma è comunque incredibilmente varia perché offre davvero tante possibilità diverse. Dopo aver scelto il numero dei giocatori (uno, due o, grazie al multitap, anche tre o quattro) si possono disputare i vari incontri: il **Gauntlet**, il divertentissimo **Royal Rumble**, un **Survivor**, un **Triangle**; la varietà è davvero assurda!



Come nella realtà, anche su PSX l'incontro può spostarsi dal ring a fuori.

Ma l'opzione più originale è senz'altro la Pay per view, che offre la possibilità di decidere il palinsesto di una sessione televisiva dedicata al wrestling: si noma l'evento, si costruisce lo stadio e si decide la successione degli scontri (settando il tipo di agone e la successione dei medesimi, nonché gli atleti che vi prenderanno parte). Incredibilmente vario e, pertanto, longevo.

NON SOLO CRETINI

Attitude ha una particolarità: è un gioco dedicato. Come un libro o una tesi di laurea (non la mia), è dedicato a una persona; un atleta della World Wrestling Federation, in particolare. Il motivo per il quale hanno deciso di dedicare il gioco a un wrestler è che questo lottatore, purtroppo, è morto. Si tratta di Owen Hart (che gli appassionati senz'altro ricordano), che si è spento il 23 maggio di quest'anno a soli trentaquattro anni. Una piccola nota seria, anzi triste, spezza il clima un po' farloccone di questa allegra baracca.





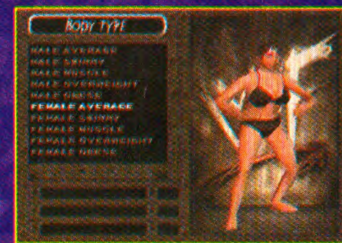
DOLCE & GABBANA



L'opzione Create wrestler, la prima che si incontra allorquando si sceglie, dal menu principale, di creare dal nulla un combattente, è assolutamente quanto di più completo si sia mai visto in quanto a possibilità offerte a sostegno della creatività.



- Con "BODY" si decide la corporatura e la pelle (tipo e colore).

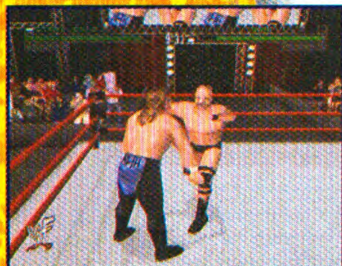


- Con "HEAD" è possibile creare il volto del lottatore (occhi, naso, bocca, capelli, barba e baffi, eventuali maschere).
- Con "UPPER" si cura l'abbigliamento della parte superiore del corpo: non solo magliette, giacchette o canotte, ma anche gomitiere, tatuaggi, guanti e polsiere.
- Come per l'upper, così "LOWER" consente di decidere i pantaloni (lunghi o corti), le scarpe, le ginocchiere, gli stivali e gli accessori (fasciature, tutori, calzini ecc.).
- "TEXT" permette di personalizzare le scritte (e piazzarle praticamente ovunque, pure sul sedere!) che orneranno l'atleta (che a questo punto, tra sgargianti canottiere e pantaloncino kitsch, è un vero mostro).

E le possibilità, all'interno di ogni sub-menu, sono davvero notevolissime e consentono di creare atleti di qualsiasi taglia e look.

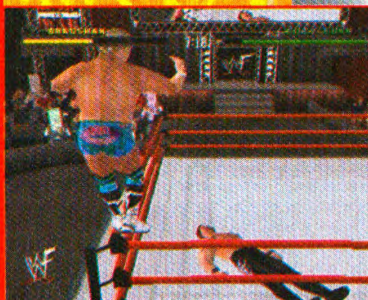


SEMPLICE E IMMEDIATO



Il sistema di controllo è in grado di far controllare l'atleta anche a uno che in vita sua non ha mai preso in mano un pad. Con Triangolo si dà un pugno, con Quadrato si comanda un calcio. Con Cerchio si pratica una presa, con X c'è la parata; i dorsali comandano lo strafe, la corsa, l'interazione col ring (risalirci dopo esserne usciti, salire sulle corde per un volo d'angelo ecc.).





Vi ricordate il tuffo di Hulk Hogan dalle corde? Ora potete farlo anche voi!

BIANCANEVE SOTTO I NANI

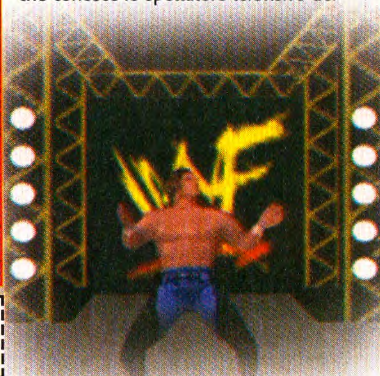
L'opzione per creare un wrestler è completissima: dopo aver scelto, dal menu principale, la **Create Wrestler**, vi troverete molte possibilità. La prima, analizzata nel box "Dolce & Gabbana" (in riferimento alla possibilità di creare un look proprio come se foste degli stilisti alla moda), permette di curare l'estetica. Poi è possibile dare un nome alla creatura, distribuirne le capacità (lento o veloce? Agile o potente?), deciderne le mosse (rubandole a qualcuno o creandone di nuove) e infine stabilirne la personalità. Quest'ultima è la opzione più pittoresca, dal momento che permette di decidere lo stile di lotta, il partner (quando si disputano incontri particolari) e persino le mosse e l'aspetto dell'entrata sul ring, canzone compresa! Totale e divertentissimo!!

TE PARCHEGGIO 'N CINQUE SUR TESCHIO

Lo spettacolo è garantito dai grossi wrestler, che non mancano di sfoggiare tutine e tutone sgargianti, sovente accompagnandole con maschere assurde, tatuaggi ispirati, cappelli e accessori degni dei più zauri. Anche questo è spettacolo, anche questo è divertimento.

Si intuisce subito la spettacolarità degli incontri anche prima che comincino: infatti, ogni pre-gara è costituita dall'entrata in campo dei wrestler; ognuno ha la sua, che si svolge tra effetti speciali carnevaleschi e atteggiamenti strambi, accompagnata da canzoni in sottofondo in pieno stile "musica di gloria" tanto cara, per capirci, a Sylvester Stallone; chi ricorda la canzone dei titoli di chiusura di "Over the top" coglierà al volo lo stile. Purtroppo, una volta sul ring, il pubblico si spegne e non contribuisce a creare il contorno che conosce lo spettatore televisivo del vero wrestling americano. Questa assenza si fa sentire perché gli scontri, fossero avvenuti in un casino da girone infernale, sarebbero stati più spettacolari e compulsivi.





Durante l'incontro si materializzano sul ring alcuni oggetti (tipo custodia rigida per chitarra!) che potrete usare.

"WRESTLING" SI SCRIVE CON UNA O DUE "A"? CE NE VOGLIONO ALMENO TRE...

La **grafica** del gioco è davvero bella: i lottatori sono dettagliatissimi e si riconoscono perfettamente. L'elevata risoluzione, infatti, permette di godere dell'alto livello di dettaglio con cui sono disegnati tutti i lottatori. Ed è un bene ancor più prezioso considerando il divertimento che nasce dal giocare controllando un lottatore cui avete applicato atroci maschere e sulla cui schiena avete, per esempio, scritto: "Sono popo foich". In definitiva, la ricchezza che ho solo superficialmente descritto mi spinge a consigliarvi di comprare questo gioco, realmente curato.



La schienata è davvero difficile, ma solo così potrete chiudere l'incontro.

SPORT O SPETTACOLO?

Ma per me non è affatto facile decidere la collocazione di questo Attitude: si tratta di un beat'em up o di un gioco sportivo? In realtà, la mancanza di credibilità di cui soffrono gli incontri del vero wrestling non ha comportato che così fosse anche per questa trasposizione su console: infatti, qui vince il più bravo e l'agonismo ha una sua validità e un suo riconoscimento ben preciso. Pertanto si tratta di un gioco sportivo o meglio di un gioco che diventa sportivo (nonostante nella realtà sia finzione e spettacolo al 100%) nel passaggio dalla finta realtà alla vera sfida offerta dalla riproduzione virtuale sulle nostre PlayStation.

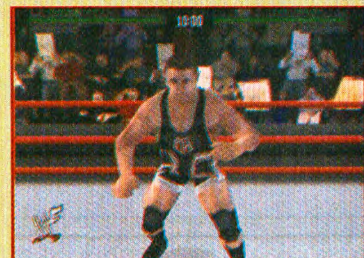
L'UNICO VERO CONCORRENTE: TOUKON RETSUDEN

Oltre all'eccellente prequel di Attitude, quel WWF Warzone al confronto con il quale è stato dedicato un altro box, c'è un altro concorrente. Si tratta dell'ultimo episodio di un gioco che in Giappone ha rullato ma che, purtroppo, non ha conosciuto conversioni per mercati in cui si parlano lingue più comprensibili. Il difetto di Toukon Retsuden era infatti costituito proprio dalla lingua, che rendeva poco (e difficilmente) fruibili le molte opzioni. Similmente ai due prodotti





Acclaim era possibile giocare in quattro, e inoltre c'era una fase di customizzazione del lottatore, pur non spinta come quella di Warzone e Attitude, specie in termini di creazione del look. Però, una volta sul ring la giocabilità era migliore di quella dei due giochi di Acclaim perché era curata in modo migliore la collisione tra i lottatori; e inoltre gli scontri erano più "fisici" e i colpi che si scambiavano i lottatori sembrava che facessero più male. Ciò che, forse, è pure vero dal momento che il catch (l'equivalente orientale del wrestling statunitense) è certo più serio e più sport della pupazzata organizzata



dalle varie federazioni a stelle e strisce, oggetto dei simulatori nati in USA...

I 10 motivi per cui Wip3out è il gioco dell'anno

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Data la freddezza e la mancanza di entusiasmo che hanno caratterizzato la recensione di Wip3out nel numero scorso (!?), abbiamo smembrato ulteriormente il gioco e ne abbiamo svelato ogni minimo risvolto. Più di così non possiamo proprio fare!

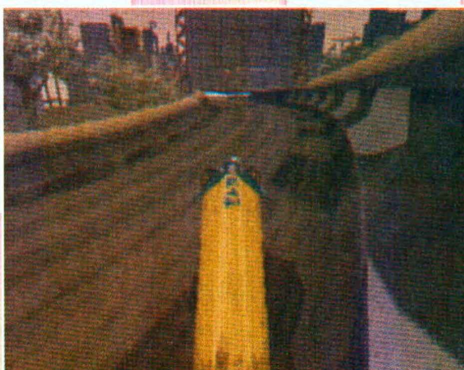


Che **Wip3out** sia uno degli 'hot-shots' di quest'anno è fuori discussione; che sia uno dei migliori giochi di sempre (inteso come nome, come franchise) è anche questo appurato. Che sia il gioco dell'anno può stare bene a qualcuno e a qualcun altro no; quello che ci riproponiamo di fare in questa sede è fornirvi quanti più motivi possibile perché voi entriate a far parte della categoria a cui sta bene. E dico CI perché, questa volta me lo si lasci dire chiaramente, ho avuto il valido supporto di un gruppo di persone che sono come me appassionate di Wipeout, ma che magari non erano convinte di questo fatto. Ho approfittato del loro scetticismo; li ho convinti a giocare e rigiocare in modo che OGNI aspetto del gioco venisse messo in luce, analizzato, ribaltato, guardato da ogni punto di vista e analizzato nuovamente. Non sarebbe stato corretto effettuare un'analisi così approfondita da solo, visto che sarebbe potuta venire a mancare una certa obiettività; discutendo invece con persone dalle opinioni diverse dalla mie (anche se di poco), sono emersi aspetti a cui da solo non avrei mai pensato. Questo gruppo di persone è, manco a dirlo, l'Allegra Famiglia Bojungles, in particolare lo gnomo delle nevi chiamato Gnuzz che avete imparato a conoscere leggendo un anno di Planet Playstation. Erano doverosi i ringraziamenti da questo punto di vista; in chiusura di giornale inoltre, altre persone hanno contribuito, in maniera più o meno diretta, alla stesura di questo speciale. Primo fra tutti il nostro direttore **Roy 'Encarta' Zinsenheim**, il mio bartender preferito **Reddy 'Squalo Tigre'**, il papà di tutti **Vittorio 'Gennaro' Victoria**, il redivivo **PJ** ed un'affascinante bellezza mediterranea leccese. Ce l'hanno messa proprio tutta per cercare di impedirmi di scrivere questo pezzo, ma li ho abilmente raggirati e ce lo fatta lo stesso! Buona lettura.

PUNTO 1: LA STRATEGIA

Lo spessore strategico di **Wip3out** è enorme, di molto superiore a quello del **2097**. Questo grazie all'introduzione di alcune armi particolari, prima fra tutte l'**Energy Drain**; inoltre, la presenza del **Boost** (ma voi chiamatelo turbo), ridefinisce il modo di giocare a Wipeout. Tutto questo perché in Wip3out dovrete trattare la vostra riserva di energia molto più delicatamente rispetto al passato. Intanto perché l'**auto-pilot** NON vi guiderà nella corsia di rifornimento energetico, anzi farà di tutto per non farvici entrare. Poi il turbo: usarlo in certi frangenti come rettilinei o passaggi che conoscete molto bene (dove lo avreste attivato se ne aveste avuto uno limitato come quello del 2097), può risultare una scelta felice. Ma il livello del vostro scudo diminuirà drasticamente, quindi la parsimonia con cui dosarlo comincia già a tramutarsi in una scelta strategica; l'Energy Drain fa il resto. Quell'arma, è bene ricordarlo, serve per trasferire l'energia della nave che abbiamo puntato nei nostri accumulatori. Il trasferimento avviene finché questa rimane in contatto visivo con noi, il che significa che bisognerà sempre starle dietro senza superarla ma senza neanche perderla di vista. E allora cosa impedisce di fare quello che abbiamo affettuosamente chiamato **'la Manovra del Sucatore'**? Si parte, possibilmente in **Turbo Start** (vedi dopo come); si superano abilmente un po' di navicelle, quantità a scelta, usando il turbo senza lesinare. Ora dovete pregare di trovare un **Energy Drain**. Lo so, pregare non è strategico, ma se per caso lo trovate subito, tenetevelo stretto come l'oro. Quando sarete alle spalle dello sventurato che avete scelto come vittima (badate, deve essere dotato di AI superiore agli altri, deve essere buono a correre, insomma!), attivate il trasferimento d'energia. La sua comincerà a defluire dentro la vostra. Ora: è possibile che andiate a sbattere o rimaniate indietro perché lui è meglio di voi. Usate ritmicamente il turbo in modo da rimanergli dietro: tanto è la sua energia e così facendo, oltre a rimanere al vertice della gara, lo prosciugherete totalmente. Se poi avete la fortuna di trovare anche solo un piccolo razzo, potreste addirittura sentire le dolci parole **'Contender Eliminated'**. Questa manovra, da me brevettata, è solo una delle possibilità che vi offre l'utilizzo incrociato di turbo e armi. Altri particolari del gioco che ne aumentano la valenza strategica sono le scie colorate, in modo da riconoscere che tipo di nave abbiamo davanti e quali sono le sue caratteristiche principali; la nuova visuale **'Rear View'** che permette di osservare cosa avviene dietro di noi. L'indicatore di prossimità che suggerisce la posizione del concorrente che ci tallona più da vicino: specialmente nei rettilinei finali, quando gli avversari cercano di superare usando il turbo, questa freccetta indica il lato da cui si avvicinano. Spostandovi di conseguenza, potrete bloccargli il passaggio e, perché no, ricevere anche una bella spinta.





PUNTO 2: IL CONTROLLO

Il nuovo metodo di controllo è il fiore all'occhiello di Wip3out. Come detto più volte, questo si avvale dell'utilizzo del **Dual Shock** nelle sue funzioni analogiche e vibranti. Intanto con lo stick analogico potete dosare millimetricamente la quantità di sterzo necessaria per pennellare ogni curva; potrete effettuare le curve molto più dolcemente rispetto a quando usavate il controllo digitale, sempre lì a picchiettare su quella croce direzionale!... L'effetto beccheggio è stato implementato rispetto al passato: tirare a voi o spingere lo stick, provoca un abbassamento o un innalzamento della punta dell'astronave, rallentandone o velocizzandone le prestazioni con il conseguente aumento o diminuzione della stabilità. In particolare nei salti, durante la fase di discesa, è cosa buona e giusta tirare lo stick verso di voi, in modo da 'planare' sulla pista. Se questo rallenta un po' la discesa, permette di atterrare morbidamente senza cominciare a rimbalzare come una palla (fastidioso fenomeno noto come 'rimbalzello'). L'implementazione delle vibrazioni, precise come mai in nessun gioco, vi permetterà anche di percepire quando la nave sta sfiorando una parete. In questo modo potrete fare dei sorpassi da arresto rimanendo defilati dalle traiettorie principali delle armi avversarie: finché sentirete le leggere vibrazioni dello 'struscio', significa che ancora non siete andati a sbattere contro il muro! Ultima raccomandazione: USATE GLI AEROFRENI! Curva a destra, aerofreno destro; curva a sinistra, aerofreno sinistro.



PUNTO 3: L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Non so se avete mai avuto la spiacevole sensazione che, nel 2097, ci fosse una strana routine che vi faceva affrontare gli avversari a gruppi. Si partiva e si riusciva ad arrivare subito in nona posizione; per buona parte del giro si rimaneva lì, poi si arrivava in coda all'ottavo, si superava qualcuno e si arrivava ad essere sesti per un po' finché non si scorgeva l'altro gruppo di avversari e così via. Tutti quanti erano piuttosto scemi, comunque; usavano poco le armi e non riuscivano a rimontare quasi mai. In Wip3out questo non succede perché 'gli altri' sono dei veri figli di Filomeña! Staccano dal gruppo, movimentano la classifica di gara, USANO LE ARMI! Seriamente! Evitano i Force Wall e le mine ma soprattutto ostacolano. Usano il loro indicatore di prossimità dannatamente bene: si spostano in modo da chiudere le traiettorie, spingono e fanno a sportellate. Ogni gara diventa una serie di piccole battaglie, a differenza del passato dove gli scontri erano molto limitati. L'AI di Wip3out non ha rivali.

PUNTO 4: LA FOGA AGONISTICA

La diretta conseguenza dell'aumento dell'AI è un aumento degli scontri armati.
Questi avvengono molto rapidamente: un giocatore allenato può trovarsi ad utilizzare diverse armi in rapidissima sequenza, disattivando lo scudo anzitempo, lanciando una salva di missili, depositando le mine in curva, attivando l'Energy Drain esparando nuovamente, tutto nell'arco di due/tre secondi. Le battaglie di Wip3out sono violente, rapide, infuriate, molto più cattive e frequenti rispetto al passato.





PUNTO 5: IL MULTIPLAYER IMMEDIATO

Anche se l'unico neo di Wip3out è la mancanza della tanto osannata modalità link, lo **split screen** permette di accedere alla modalità multiplayer molto più rapidamente rispetto al passato. Posto che continuo a preferire il link mode, sono conscio delle 'richieste di hardware' da questo punto di vista: due televisori, due consolle, due giochi, il **cavo link**... Bello, ma lento e dispendioso. Lo split screen permette a due giocatori di scontrarsi ogni volta che vogliono senza dover smanettare tra cavi, fili, consolle e televisori. È necessario solamente il secondo joypad. L'introduzione di armi come il Cloak (che vi rende invisibili) e di raffinatezze come il turbo, oltre ad aumentare lo spessore strategico come già detto, rendono le partite contro un avversario umano dannatamente divertenti e difficili. E frequenti. In due si può giocare anche nella modalità prototipi, che altro non è che la famosa ERR annunciata nella recensione. Troppo tecno!



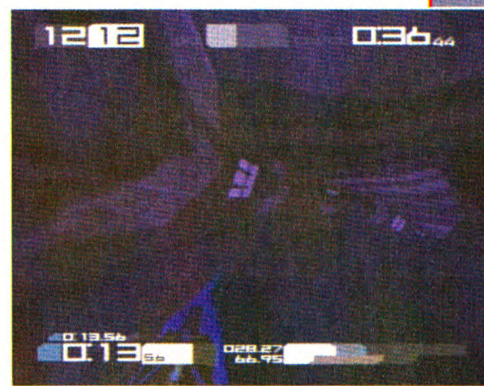




PUNTO 6: LA GRAFICA

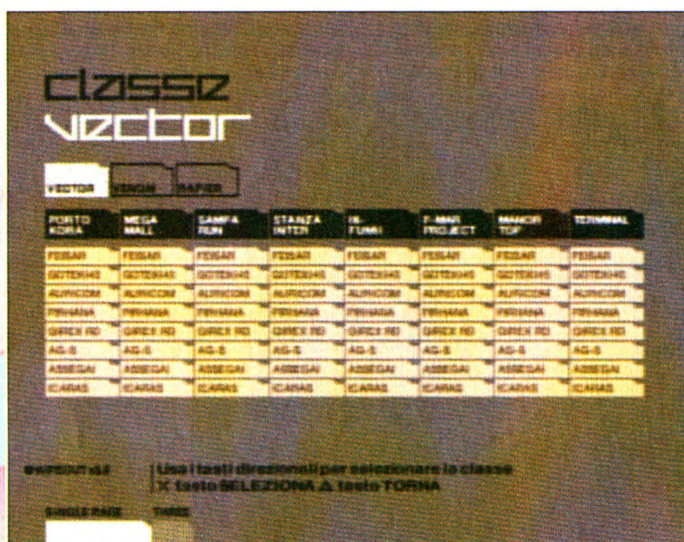


L'utilizzo dell'alta risoluzione (anche in split screen) e il lavoro effettuato nell'uso dei colori e delle luci ha pochi paragoni tra i giochi per la **Magica Scatola Grigia**. Se vogliamo spaccare il capello in quattro (cosa che **Alfredino 'Lama di Rasoio' Delmonaco** non può fare), le scie erano più belle nel 2097... Però le esplosioni e i colori di questo Wip3out, benché dai toni più cupi, sono il massimo della vita. Basta entrare nei **tunnel di Sampa Run** per accorgersene. Nonostante questo, il gioco scorre fluido come non mai, ma questo devo averlo detto già un centinaio di volte. Però trovatemi voi un gioco che corre così veloce, con questa grafica, con questa fluidità, dove potete fare le cose che vi ho detto finora e che non rallenti. Avanti! Sono curioso...



PUNTO 7: LA CURVA DI APPRENDIMENTO

Bisogna distinguere due casi ben precisi: il giocatore che non ha mai giocato a Wipeout in vita sua (o comunque non ha dedicato ai primi due episodi troppo interesse) e il giocatore che ha sventrato i primi due episodi. Come me. È facile intuire come io sia il meno adatto a giudicare la curva di apprendimento di Wip3out, visto che le basi di pilotaggio le avevo già: qui mi sono venuti in aiuto i diversi e numerosi ospiti di passaggio a **Villa Bojungles**. Richiamati come mosche dal miele alla notizia che 'il nuovo Wip3out è in città', in molti hanno sciamato tra le **mura della Magione Valdostana**. Tra questi anche molti novizi, gente che non ha mai giocato ai vecchi Wipeout: è proprio guardando loro giocare e vedendoli vincere anche alla prima partita che mi sono reso conto di come la **Psygnosis** abbia facilitato le cose ai neofiti. Nessuno ha mai vinto una gara alla sua prima partita a Wipeout o a **Wipeout 2097**. Questo perché pilotare quelle navicelle è una cosa dannatamente difficile, almeno all'inizio. In Wip3out, invece, bastano poche nozioni e qualche consiglio per riuscire a padroneggiare il mezzo. Attenzione, però: questo non limita la longevità del titolo. Sarebbe lecito pensare che un giocatore esperto di Wipeout sia portato a vincere tutte le competizioni in breve tempo. Invece no! Il trucco sta nella netta differenza tra le varie classi: se finire tutta la prima è un gioco da ragazzi per un giocatore avvezzo, già le prime gare della seconda sono ostiche e mettono alla prova i nervi di chiunque. Da questo si evince che Wip3out è l'ideale per un neofita, con molte gare da vincere per ogni classe (sessantaquattro, cioè otto vittorie, una per veicolo, su ognuno degli otto circuiti). Qui il novellino si fa le ossa senza la frustrante sensazione di non essere in grado di pilotare le velocissime navicelle, cosa che poteva capitare con gli altri due episodi. Basta vincere le quattro gare con una scuderia per aprire una pista nuova. Basta vincere con tutte e quattro le scuderie su un'unica pista per sbloccare una nuova scuderia. Il tutto è da fare in ogni classe. Quindi, una volta terminata la prima, dopo le sessantaquattro vittorie, bisogna ricominciare tutto da capo. E non è semplice, parola mia!



PUNTO 8: I VEICOLI

Gli otto veicoli (contro i cinque del 2097) determinano un aumento della scelta che il giocatore ha, cercando di aderire a più profili di più giocatori rispetto al passato. Cosa significa? In principio erano quattro categorie (perché la **Piranha** aveva tutto spinto al massimo, quindi non la prendo in considerazione): ogni astronave aveva una caratteristica più in evidenza rispetto ad un'altra. Il giocatore è portato a scegliere il mezzo che compensi le sue carenze: se chi gioca è uno che incappa regolarmente nelle mine e nei missili nemici, allora la sua nave è quella con lo scudo più resistente; se il giocatore ha difficoltà a manovrare il mezzo, allora la scelta è diretta verso quello più maneggevole. Ora: le categorie sono raddoppiate, il che vuol dire che ogni giocatore può tagliarsi su misura la propria nave con molta più precisione rispetto al passato. Con precisione raddoppiata.



AGGIORNAMENTI

Se avete letto la recensione sul numero scorso, senz'altro vorrete sapere (se già non l'avete scoperto comprando il gioco) cosa è rimasto e che cosa è cambiato della versione che vi avevo illustrato. Diciamo subito che il link mode, purtroppo, non c'è. Ma sono solo io (e Alfredo Delmonaco, via!) che tengo così tanto a questa modalità di gioco? Sono solo io che mi entusiasmo così? Non so, a volte mi sembrate così indifferenti... Comunque sia, se volete giocare in multiplayer, dovrete accontentarvi di uno split screen. Ad alta risoluzione, ma sempre e comunque tagliato in due. Poi abbiamo avuto la certezza che il Plasma Bolt c'è e fa danni. Una sfera di luce che si concentra e parte verso il malcapitato contender che sarà inevitabilmente eliminated. Rimane un mistero il simbolo tipo 'ondine': qualcuno (Agnus) ha azzardato l'ipotesi che sia

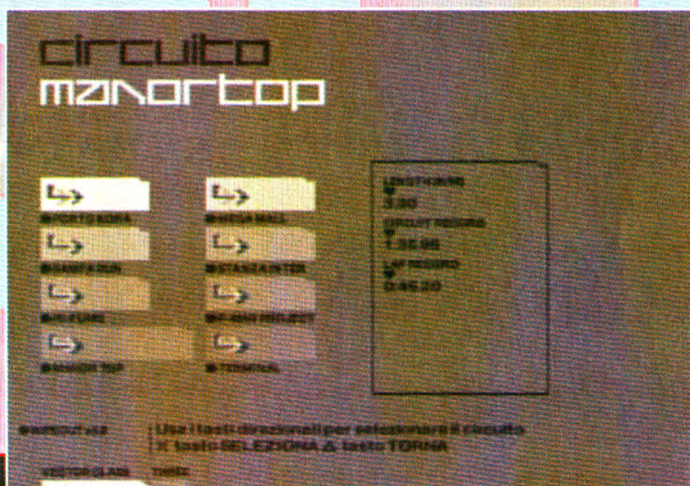
PUNTO 9: LA COLONNA SONORA E L'AUDIO

Come avrete avuto modo di leggere nella recensione, alcuni famosi gruppi underground hanno fornito i loro pezzi a commento sonoro del gioco. A questi si aggiungono i sei che il coordinatore, **DJ Sasha**, ha composto apposta per il gioco. Ma queste cose le sapete. Quello che mi preme dirvi è come questa musica, che io normalmente aborro, schivo e schifo, sia entrata a far parte della mia vita. Intendiamoci: non ho MAI comperato e MAI comprerò un disco di questo genere musicale, a parte le colonne sonore del gioco. Incongruente, direte voi. Forse. Il fatto è che le ho tutte e tre. Il cd musicale del primo, direttamente da Londra (grazie, Mucci); la registrazione del secondo (che si sente su un cd player normale inserendo il gioco) e la terza, gentile omaggio della **Psygnosis** alla presentazione del gioco. Vi starete domandando perché, come al solito, vi racconto i fatti miei. Lecito, ma fatemi finire. Trovo questo genere di musica inascoltabile dal punto di vista artistico; è anche vero che sono un giocatore di PlayStation. Può sembrarvi strano, ma ogni tanto nella mia vecchia e gloriosa autoradio, quelle registrazioni passano. Soprattutto quando c'è gente (nella mia auto c'è spesso molta gente), quando la musica non è l'argomento principe della discussione. Rimane lì, a tessere una tela di ricordi sopiti per il subconscio della gente che parla. Stupido, direte voi. Forse, ma da che Wipeout è al mondo, la musica elettronica mi da meno fastidio; la reputo sempre un prodotto infimo (ed è solo un mio modesto parere), ma grazie a Wipeout ho scoperto che è sopportabile. Anche per cinque minuti di fila. Nel contesto di gioco, queste canzoni acquistano significato: sembra che la musica segua l'andamento della gara, rimanendo su rimi più blandi durante la marcia normale e pompando di più quando ci si avvicina ad un avversario. Sembra che il volume si alzi pian piano quando si comincia a mirarlo; sembra che i bpm (battiti per minuto) aumentino mentre ci si avvicina la raggio d'azione utile per fare fuoco. Sembra che la musica ti invogli a farlo saltare per aria, che ti spinga a farti sempre più sotto. Le casse esplodono quando il razzo lo prende in pieno, ribaltandolo. Sembra che la musica debba raggiungere il culmine della sua pesantezza mentre ci si approssima al traguardo; sembra che il ritmo si faccia più incalzante mentre l'indicatore di prossimità si illumina, sentenziando l'incombenza dell'avversario. È troppo forte. È troppo veloce. Adesso la stacco. Adesso, un attimo ancora. Ora che taglio il traguardo. Ora che mi metto di fronte a questo *#?@!! e non lo faccio passare... BUMBUMBUMBUM!!... Sembra. Non sembra. È. Oppure è solo la Red Bull.
Di seguito troverete la track list con gli autori; questo dovrebbe farvi riflettere. Vi ricordate quando, nelle istruzioni del 2097, si accennava ad una misteriosa quinta scuderia che poi altro non era che la Piranha? Ecco, nella track list ci sono le canoni scritte da Sasha per il gioco che portano i nomi di alcune scuderie: **Icaras**, **Goteki 45**, **Auricom**, **Feisar**, **Piranha** e... **Xpander**?! E che cos'è Xpander?!? Potrebbe essere... una scuderia segreta?? Io non lo so, è solo una supposizione, non me lo conferma né smentisce nessuno. State in campana.

1. Feisar [Sasha]
2. Kittens [Underworld]
3. Icaras [Sasha]
4. Know Where to Run [Orbital]
5. Auricom [Sasha]
6. Surrender [MKL]
7. Lethel Cut [Propellerheads]
8. Goteki 45 [Sasha]
9. Influence [Chemical Brothers]
10. Piranha [Sasha]
11. Control [MKL]
12. Avenue [Paul Van Dyke]
13. Xpander [Sasha]

PUNTO 10: L'IMMAGINE E L'ICONOGRAFIA

La grande forza di Wipeout è stata sempre l'immagine, la forte personalità del gioco; il rispetto reverenziale che si ha quando se ne parla è indice di qualcosa che va oltre il semplice dischetto da inserire nella Dea Grigia. Per comprendere appieno quello che dico, leggetevi tutto il libretto di istruzioni del 2097; anche le pubblicità e il merchandise. Guardate le copertine del primo versione NTSC. Non guardatelo: vivetelo. Wipeout è un mondo. Wipeout è neon, velocità, colori, grigiore, rombi assordanti, pioggia, esplosioni, musica martellante, **Blade Runner**, futuro, anni 70. Wipeout ha una forte iconografia che riporta alla mente il cinema, la musica, i videogiochi ovviamente, il Giappone, la tecnologia, l'eroismo dei piloti, l'emozione delle gare, Chinatown, il sushi, l'odore di fritto, l'odore del gasolio, la filosofia cyberpunk, i capelli tinti di viola, i vestitini grigi e rosa, i codini, gli occhi a mandorla, gli anfibi metallizzati. Wipeout è un fenomeno che va oltre il videogioco. Se non fosse così banale direi che Wipeout è un fenomeno di costume, ma questo lo relegherebbe nel ghetto delle mode passeggere. Non ci sono molte parole per spiegare Wipeout, probabilmente sarebbe meglio spiegarvelo con dei suoni, dei rumori. Per questo, però, dobbiamo ancora attrezzarci.



un'arma segreta al pari della Machine Gun del 2097. Le scie sono rimaste le stesse, purtroppo. Da un mio colloquio con il produttore del gioco, Alan Raistrick, in occasione dell'ECTS di Londra, mi spiegava che sono rimaste tali, meno brillanti di quelle del 2097, per permettere alla grafica di scorrere così velocemente. *"La CPU avrebbe dovuto calcolare anche quelle; avremmo dovuto farle tutte dello stesso colore e comunque il computer ne avrebbe risentito. Abbiamo pensato di farle un po' meno ricche e, per compensare, distinguerle per colore in modo da poter riconoscere che nave sta di fronte a noi"*. E grazie tante! I missili e i razzi sono cambiati: i primi sono dei piccoli puntini luminosi dotati di scia, mentre i secondi sono dei salsicciotti che, una volta sganciati, si comportano come i missili di un caccia. Sembra che cadano verso il basso per un istante, poi si attivano e schizzano via seguiti da una bellissima scia di fumo. La modalità ERR, il cui nome è PROTOTIPI, oltre ad essere una modalità multiplayer. È la modalità che si sblocca quando avrete completato la classe Vector. Nota finale: il gioco è dedicato alla memoria di Kemi Olusanya, aka DJ Kemistry. Non sappiamo chi sia, ma possiamo sospettare sia un DJ (giapponese o inglese) scomparso di recente. A lui il nostro massimo rispetto.





Casa: **Squaresoft**
Genere: **Gioco di ruolo**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (manopole e vibrazioni)**

DI ANTONIO PERNA

Final Fantasy VIII

Lo abbiamo aspettato per mesi e ci siamo esaltati di fronte alle prime immagini, alla demo e infine con la versione giapponese del gioco. Ma ora l'attesa è finita, e possiamo finalmente goderci il gioco di ruolo definitivo. Signori, in piedi: c'è Final Fantasy VIII!

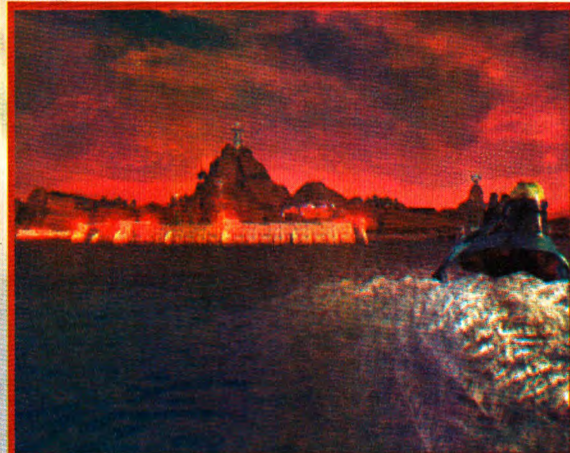
Potenzialità **95**



Final Fantasy VII è stato sicuramente uno dei titoli che maggiormente hanno scosso il mercato dei videogiochi per PlayStation, con un affermato successo mondiale di vaste proporzioni che non si è limitato alle vendite del gioco in se stesso, ma che ha portato il genere dei giochi di ruolo di ispirazione giapponese a una fioritura di titoli che per quantità e qualità non aveva avuto precedenti in passato. Il titolone della **Squaresoft** non è stato il primo gioco di ruolo per PlayStation, ma sicuramente è stato quello che ha raccolto il maggior successo di pubblico, arrivando così a fare da apripista per numerosi altri giochi del Sol Levante; e ha contribuito all'affermazione di un genere che in Europa aveva saputo raccogliere grandi entusiasmi tra gli appassionati più esperti, ma che rimaneva lontano dal grande pubblico. Infatti, la mancanza di sicurezza rappresentata da un minimo garantito di vendite di un nuovo gioco di ruolo spesso scoraggiava le reti di importazione e distribuzione europee, costrette a sobbarcarsi l'onere di portare a termine la traduzione dei testi dal giapponese per rendere comprensibile il gioco a tutti. Molto più facile dedicarsi a un picchiaduro o un gioco di guida...

DOPO IL PIONIERE

Ora le cose non stanno più così, e dopo il successo clamoroso di Final Fantasy VII l'invasione dei giochi di ruolo di impostazione giapponese è stata massiccia, quasi sempre con ottimi risultati di vendita. Dopo la grande abbuffata che ha seguito il titolo Squaresoft, però, i palati dei giocatori si sono fatti più raffinati, e ora le aspettative da soddisfare perché un gioco di ruolo riesca ad avere successo sono sempre più esigenti. Per questo motivo l'attesa per **Final Fantasy VIII** è stata così



Una nave si prepara allo sbarco nel filmato iniziale: grande grafica.

FANTASY VII IN CORNICE D'ARGENTO

Il primo titolo della serie Final Fantasy a vedere la luce su PlayStation ha riscosso un incredibile successo di pubblico ed è diventato uno dei miti che hanno reso famosa nel mondo la console Sony. Si tratta di un gioco di ruolo sviluppato in stile tipicamente giapponese e incentrato più sull'esplorazione e lo sviluppo tattico dei combattimenti che sulla risoluzione di enigmi complessi. Le missioni da portare a termine sono tante e richiedono di visitare numerosi luoghi e di parlare con decine di personaggi per riuscire a proseguire fino alla fine della storia. Lo stile ricorda quello manga dei cartoni animati giapponesi e richiama i tratti deformed tipici di alcune produzioni grafiche del Sol Levante. La qualità di grafica e sonoro, lo sviluppo approfondito della trama e una longevità valutabile in più di un centinaio di ore hanno fatto di questo gioco la bandiera degli RPG su PlayStation. E circa dopo due anni dalla data della sua prima uscita, ora Final Fantasy VII è disponibile anche in versione Silver a prezzo ridotto: un'occasione da non lasciarsi sfuggire assolutamente, se ancora non avete avuto modo di confrontarvi con questo grande capolavoro.

I PERSONAGGI

Facciamo una prima breve conoscenza dei nostri compagni di viaggio in questa lunga avventura...



Nome: **Squall Leonhart**
Età: 17
Sesso: maschile
Altezza: 177 cm
Data di nascita: 23 agosto
Gruppo sanguigno: AB
Arma: Gunblade
"L'eroe principale della nostra storia: asociale, solitario, freddo e inespressivo" (... cominciamo bene!), un cadetto militare dei corpi speciali SeeD in forza a Balamb Garden. A parte il suo caratteraccio chiuso e misantropo, è un giovane con la testa sulle spalle che sa quello che vuole. Non si lascia influenzare facilmente ed è metodico e tenace nel perseguire i suoi obiettivi. Cosa potrà fargli l'amore?



Nome: **Rinoa Heartilly**
Età: 17
Sesso: femminile
Altezza: 163 cm
Data di nascita: non si chiede alle ragazze
Arma: Blaster Edge
"Una ragazza bellissima ed enigmatica, dall'animo romantico ma dal carattere forte". Una giovane aperta e spigliata, con un modo di fare che affascina e ispira subito simpatia in chi le sta di fronte. Non ha peli sulla lingua ed è estremamente sincera con chiunque: dice sempre quello che pensa (si metterà nei guai, già lo sento...). Ha un cane che ama tantissimo e che si chiama Angelo.



Nome: **Zell Dincht**
Età: 17
Sesso: maschile
Altezza: 167cm
Data di nascita: 17 marzo
Gruppo sanguigno: B
Arma: Glove (guanto)
"Un grande esperto di lotta libera e combattimento corpo a corpo; la sua bravura gli è valsa l'ingresso nel Garden quando aveva solo 13 anni". Cresciuto nell'ammirazione per il nonno, un grande soldato dall'invidiabile fama maturata in combattimento. Si dedica a tutte le cose con grande entusiasmo, ma non è una persona riflessiva e si lascia prendere troppo dalle passioni e dalla collera. Ad ogni modo, non è una persona violenta e un bravo ragazzo.



Nome: **Seifer Almasy**
Età: 8
Sesso: maschile
Altezza: 88 cm
Data di nascita: 22 dicembre
Gruppo sanguigno: A
Arma: Gunblade
"Un giovane capace di creare un sacco di problemi, soprattutto perché vede Squall come un suo avversario, mentre dovrebbe essere un compagno di squadra nel SeeD". Non è apprezzato perché troppo spesso decide di fare di testa sua, e prende delle iniziative che non dovrebbe invece di seguire gli ordini, anche se avrebbe tutti i numeri per fare bene e diventare un grande guerriero.



Nome: **Laguna Loire**
Età: 27
Sesso: maschile
Altezza: 181 cm
Data di nascita: 3 gennaio
Gruppo sanguigno: B
Arma: Machine Gun (mitragliatrice)
"Un uomo dal temperamento bollente che combatte la sua guerra con la penna invece che con la spada". Sempre pronto a schierarsi dalla parte dei più deboli per difenderli dai soprusi degli arroganti, dimostrando spesso grande coraggio e bontà d'animo. In passato era un soldato, ma poi ha deciso di dedicarsi al giornalismo per cercare di estirpare i mali che affliggono l'umanità. La sua intelligenza e le capacità di comando non sono seconde a nessuno.



Nome: **Selphie Tilmett**
Età: 17
Sesso: femminile
Altezza: 157cm
Data di nascita: 16 luglio
Gruppo sanguigno: B
Arma: Nunchaku
"Una ragazza caparbia e dall'indole combattiva che sta studiando all'accademia militare, ma che è molto più sveglia di quanto potrebbe far intendere il suo grado di matricola".



Nome: **Irvine Kinneas**
Età: 18
Sesso: maschile
Altezza: 185cm
Data di nascita: 24 novembre
Gruppo sanguigno: 0
Arma: Shotgun (fucile a pompa)
"Giovane robusto e di bell'aspetto che piace tanto alle donne. Anch'egli un cadetto al Galbadia Garden, e si ritiene il numero uno in quanto ad abilità e prontezza con le armi da fuoco". Spigliato nei rapporti con gli altri e molto sicuro di sé, nonostante possa sembrare uno spaccone in realtà è una persona sensibile e su cui si può contare.



Nome: **Quistis Trepe**
Età: 18
Sesso: femminile
Altezza: 172cm
Data di nascita: 4 ottobre
Gruppo sanguigno: A
Arma: Chain Whip (frusta)
"Un membro dei corpi d'élite che combatte al fianco di Squall" entrata nel SeeD all'età di 15 anni, ha avuto modo di guadagnrsi i galloni grazie alla sua grande abilità. Non è abituata ad affrontare ostacoli che la possano fermare, e nonostante una facciata dura e severa, che dimostra grande forza d'animo, dentro di sé non è raro che si senta spesso scoraggiata.

vibrante; perché fin dai primissimi screenshot resi disponibili al pubblico si è subito capito che si trattava di qualcosa di speciale: il gioco in grado di migliorare ulteriormente il meglio!

TANTA CARNE AL FUOCO

L'aspetto principale che da sempre ha fatto la differenza tra i titoli Square e gli altri è stata la **trama** approfondita e curatissima che si evolve attraverso scenari differenti e decine di personaggi che alimentano l'azione. É proprio in virtù della grande attenzione dedicata allo sviluppo della trama che il nome Square è diventato negli anni una garanzia di qualità: **Final Fantasy VII**, **Xenogears** e **Parasite Eve** sono solo alcuni degli esempi tratti dall'universo dei titoli disponibili per PlayStation che dimostrano la varietà e la qualità delle proposte Squaresoft. Da questo punto di vista **Final Fantasy VIII** non delude assolutamente le aspettative, e propone una storia dalle atmosfere appassionanti che trova nello stile grafico un'ulteriore espressione di coinvolgimento a sostegno della trama principale.

FILMATI E ALTRO

Il **filmato digitale** che fa da introduzione, come sempre in casa Squaresoft, è di grandissima qualità e mostra un gruppo di navi da guerra che si avvicinano a un'isola. Il filmato procede con le varie fasi attraverso cui si articola lo





Una stazione di rifornimento. Si apprezza il tratto grafico dettagliatissimo e un grande uso dei colori.



La sfida contro la creatura del fuoco è una delle prime davvero difficili, ma indispensabile per poter andare avanti.

sbarco, con un gruppo di persone che approda all'isola e si avventura al suo interno dove hanno luogo i primi combattimenti. L'impressione è fin da subito di trovarsi di fronte a un grande titolo, realizzato con una grandissima attenzione ai dettagli e con ambientazioni spettacolari.

Ma la prima impressione, si sa, è spesso sbagliata. **Final Fantasy VIII** è molto, molto di più; e infatti, procedendo nella trama, scoprirete poco per volta la profondità e il coinvolgimento di cui questo gioco è capace. Una considerazione su tutte per rendere l'idea delle dimensioni e della spettacolarità di Final Fantasy VIII: alla Squaresoft garantiscono che durante il gioco si avrà modo di assistere in totale a oltre un'ora di filmati e animazioni in grafica digitale.

REALISTICI SFONDI IN BITMAP...

Gli **scenari di gioco** sono rappresentati in grafica renderizzata in bassa risoluzione, come già si era visto in Final Fantasy VII e diversamente da quanto apprezzato in Xenogears (dove gli scenari erano poligonali in 3D). Il **livello di dettaglio** nella rappresentazione dei fondali guadagna sicuramente moltissimo da questa scelta, che permette di dare libero sfogo a tutta la bravura creativa dei grafici Squaresoft che sono stati capaci di ricreare ambientazioni di grandissimo fascino, ricche di colori, sfumature e dettaglio come nessun'altra prima.



La luna sorge sulla città... Che atmosfera!

FF8 WORLD

Anche se a prima vista il mondo di Final Fantasy VIII sembra un posto tranquillo, in realtà sotto l'apparente stato di calma si agitano turbolenze incredibili, con lo spettro della guerra con i paesi confinanti che incombe sul futuro.
Al centro della follia che sta per esplodere c'è un uomo, un giovane cadetto della Garden Military Accademy di Balamb di nome Squall Leonhart: un solitario dal carattere duro secondo alcuni, ma con grandi capacità di leadership e abilissimo nel combattimento. Tanto abile da essere ormai prossimo a diventare membro dei corpi speciali di èlite SeeD. Un'ultima prova separa Squall dalla sua nomina a membro dei SeeD: cercare di sedare la crescente ostilità tra i paesi confinanti di Galbadia e Dollet. Quella che già sembrava un'impresa difficile inizia a volgere al disastroso nel momento in cui Galbadia inizia l'invasione dei territori confinanti nel suo intento dichiarato di dichiarare guerra al mondo intero.
Ma la guerra che infuria per Squall è solo un riflesso della tempesta che alberga dentro di lui dopo il suo incontro con una affascinante donna di nome Rinoa che ha cambiato per sempre la sua vita, sconvolgendo le fragili certezze su cui si era fino ad allora adagiato... Ma ora la guerra impera, e sulle spalle di Squall e del SeeD grava il peso di dover affrontare e sconfiggere Edea, la potente maga che sta guidando Galbadia sul sentiero della guerra e della conquista.

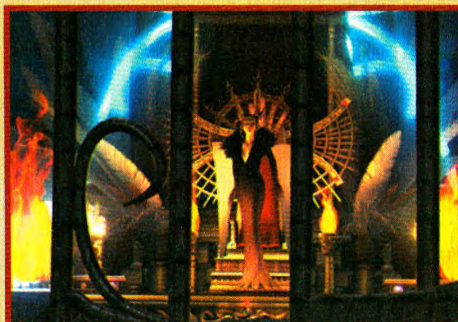
DUE PERSONAGGI CONTRO

I personaggi che prendono parte allo sviluppo della storia di Final Fantasy VIII sono numerosi ed estremamente diversificati tra di loro; comunque, il grosso della vicenda ruota attorno a due grandi figure in contrasto tra loro che muovono tutte le altre forze di conseguenza.

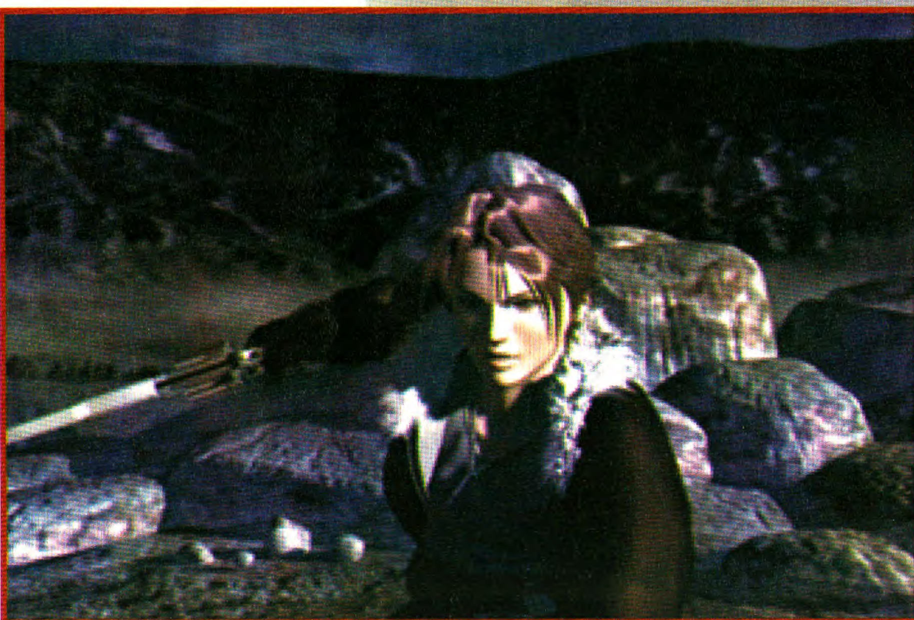


Squall
Da bravo giovane sottoposto a una rigida e metodica educazione militare, Squall è rimasto stravolto dall'incontro con Rinoa, libera e sbarazzina; è proprio per la sua libertà che è rimasto ancora più affascinato dall'attitudine e dal carattere della ragazza. L'arma di Squall è la Gunblade, una lunga pistola da Far West che ricorda la 44 Magnum dell'ispettore Callaghan, con un grosso tamburo e parallelamente alla canna da fuoco una lama larga. Un'arma che è possibile usare sia nei combattimenti corpo a corpo che a distanza, dotata di una potenza di fuoco devastante.

Edea
"La benzina che alimenta il fuoco dell'ostilità senza limiti che ha spinto Galbadia alla dichiarazione di guerra": una maga potente e senza scrupoli, spinta da motivazioni che dovrete scoprire presto se vorrete riuscire a porre un freno alle sue ambizioni.



Edea, la vostra nemesi, in tutto il suo dettagliato splendore.



Squall in una animazione di grandissima qualità.

SUL CAMPO DI BATTAGLIA

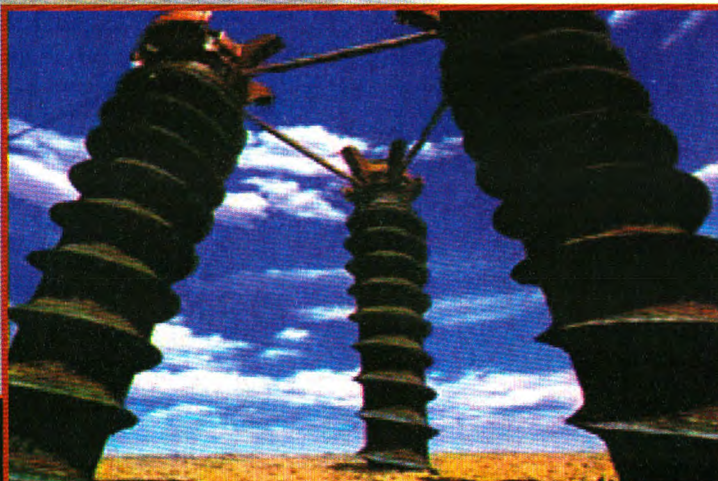
Gli scontri di Final Fantasy VIII sono regolati dal nuovo Junction System, progettato per fornire un livello di interazione e coinvolgimento nelle battaglie ancora superiore e più approfondito. Come in Final Fantasy VII, durante le battaglie il punto di vista viene spostato dinamicamente per seguire al meglio l'azione, e le proporzioni più realistiche dei personaggi e il maggiore livello di dettaglio grafico descrivono uno scenario di battaglia molto definito. L'uso degli effetti di luce e degli incantesimi è particolarmente spettacolare e contribuisce a rendere molto dinamiche le esperienze dei combattimenti. Ma le novità non si fermano semplicemente a un po' di lifting nelle animazioni delle varie battaglie. Tecnicamente, il sistema dei combattimenti è basato su quelli delle Guardian Forces da cui ciascun personaggio trae gran parte della propria potenza durante i combattimenti. Il Junction System permette al giocatore di intervenire direttamente sui vari personaggi per modificare le loro abilità e persino i loro attributi. Per esempio, a differenza di quanto accade nei titoli precedenti della saga i poteri magici non sono acquisiti durante il gioco trovandoli in giro per i livelli o acquistando i vari Materia nei negozi sparsi in giro per il mondo in cui ci si muove, ma possono essere recuperati dai nemici durante un combattimento. Una volta recuperato un particolare potere magico, è possibile creare immediatamente un incantesimo dello stesso genere per combattere, oppure conservare il potere acquisito per usarlo in un secondo tempo, oppure per combinarlo agli attributi del proprio personaggio influenzandoli attraverso l'uso della magia per creare immunità a certi incantesimi o per dare maggior vigore a certi propri tipi di attacco.

Le Guardian Forces sono l'equivalente delle creature magiche che era possibile evocare con i Materia Rossi in Final Fantasy VII; il loro funzionamento, però, è piuttosto diverso. Infatti, attivandole nell'equipaggiamento dei propri personaggi è possibile non solo farsi proteggere dalle incredibili creature che possono essere richiamate dalla magia, ma anche acquisire delle nuove abilità da utilizzare in battaglia. Quando il procedimento di evocazione è completo, si può assistere ad alcune delle sequenze animate più spettacolari mai viste su PlayStation.

Di contro, con questa impostazione si perde parte dell'immersività che è capace di dare uno scenario in 3D; ma si tratta solo di una questione di gusti personali, dal momento che i movimenti dei vari personaggi all'interno degli scenari di gioco risultano estremamente fluidi e non danno mai l'impressione di essere stati 'appiccicati' sullo sfondo.

... E PERSONAGGI POLIGONALI

I personaggi e gli elementi animati con cui si deve interagire sono realizzati invece in **grafica poligonale**, e rispetto a quanto visto in Final Fantasy VII fanno abbondante uso di texture molto dettagliate, che sono andate a



La prigione in mezzo al deserto è tanto imponente quanto inquietante.



Due scorci della città principale da cui prende il via l'avventura. Bello stile davvero.



L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE



La qualità delle animazioni dei giochi Squaresoft ha da sempre suscitato grandi entusiasmi per l'estremo realismo, la fluidità dei movimenti, la spettacolarità e l'atmosfera che sono in grado di ricreare. Final Fantasy VIII conferma ancora una volta la grande bravura dei grafici Square: un nuovo motore 3D è stato creato per realizzare gli scenari renderizzati e fondere le animazioni dei personaggi poligonali in un unico scenario; inoltre sono stati adottati modelli dettagliatissimi per descrivere i movimenti di ogni personaggio. Ma non è tutto; infatti, vista la grande impostazione che è stata data a tutto lo stile del progetto grafico del gioco. Infatti in **Final Fantasy VIII** sono stati abbandonati i tratti rotondeggianti e l'aspetto manga deformed dell'episodio precedente, per dare corpo a uno sostituire le sole sfumature di colore che contribuivano a dare una maggiore profondità visiva ai personaggi. La qualità del dettaglio grafico di ciascun personaggio è molto superiore rispetto a quanto eravamo abituati a vedere in Final Fantasy VII, e l'aspetto di tutta la grafica ne guadagna in realismo e credibilità. La ricerca di un maggiore dettaglio grafico è dovuta anche alla nuova

SEMPRE PIÙ SIMILI AL CINEMA

Gli sforzi che vengono prodotti nella produzione di un titolo della complessità di Final Fantasy VIII sono sempre più grandi e onerosi con l'evolversi del mondo dei videogames, e avvicinano sempre più i videogiochi al cinema in quanto a impostazione e modo di lavorare. Ne é conferma il fatto che la Square, per lavorare alla colonna sonora della versione giapponese del gioco, ha voluto la collaborazione della pop-star internazionale Faye Wong (mah?!?) per cantare "Eyes On Me", il brano ufficiale che riprende il tema musicale di Final Fantasy VIII. Come sbandierano le pubblicità giapponesi, "la musica romantica di Eyes On Me affianca la grafica spettacolare e lo sviluppo imprevedibile e complesso della storia, per emozionare ancora di più il giocatore e portare l'esperienza di gioco a nuovi livelli... Del resto si tratta anche di una storia d'amore". Sono matti, in Giappone. Aspettiamo di vedere se l'edizione americana presenterà Celine Dion a riprovare su PlayStation l'avventura di Titanic... Stavo scherzando!!!



qualità delle animazioni grafiche del gioco, è stato possibile integrare queste ultime con i **filmati digitali in grafica precalcolata** che descrivono le fasi più spettacolari della narrazione e in genere introducono qualche interessante colpo di scena. Le fasi di transizione (quasi) non si notano, e questo contribuisce durante il gioco a farvi ritrovare più volte catturati dallo sviluppo degli eventi aumentando notevolmente il coinvolgimento.
Final Fantasy VIII non è solo uno spettacolo dal punto di vista della grafica e delle animazioni, ma introduce anche un sonoro di grandissimo effetto, con musiche emozionanti ed evocative ed effetti audio spettacolari. Lo sviluppo dell'audio del gioco in **Dolby Surround** indica l'attenzione riposta dalla Square nella creazione di un sonoro non solo bello e spettacolare da ascoltare, ma anche l'intenzione di ricreare un ambiente quanto più immersivo e coinvolgente possibile, per definire un'esperienza di gioco sempre più completa e soddisfacente, con il suono che corre intorno al giocatore e lo circonda da ogni lato come accadrebbe in una sala cinematografica.





L'astronave Ragnarok, uno dei mezzi più potenti che dovrete utilizzare nel corso del gioco.

stile più equilibrato e realistico che ricorda giochi di azione in 3D alla Resident Evil, con personaggi più proporzionati nelle forme e dettagliati nei particolari grafici. Il risultato complessivo è un aspetto grafico molto più convincente e realistico, di grande bellezza e fascino per la cura con cui sono stati realizzati tutti gli aspetti di ciascuno scenario, che contribuisce a coinvolgere il giocatore all'interno di una grande avventura che sente davvero sua a mano a mano che prende forma e si snoda attraverso la spettacolare descrizione grafica.

SQUADRA CHE VINCE NON SI CAMBIA

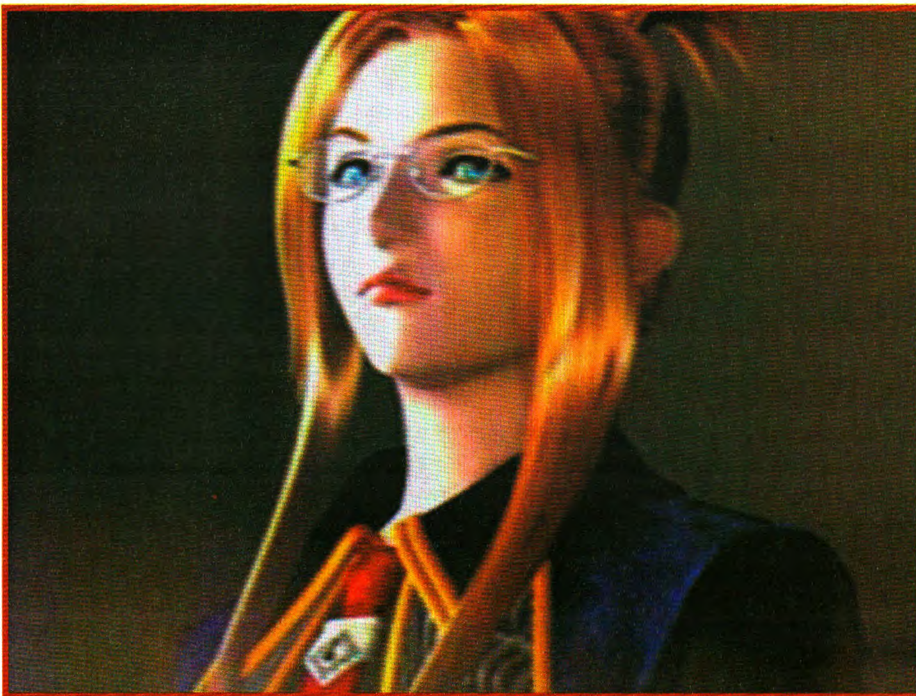
Dal punto di vista della struttura di gioco, non cambiano molto le cose da FFVII. Dovrete infatti muovervi per i vari ambienti esplorando tutte le locazioni a disposizione, parlare con gli altri personaggi che incontrerete e alternare fasi di esplorazione a altre di combattimento. Il sistema con cui vengono gestiti gli scontri è rimasto praticamente invariato, anche se sono state aggiunte alcune novità per quanto riguarda gli incantesimi, con nuove **magie** disponibili: è anche possibile rubare all'avversario uno dei suoi poteri magici, e poi usarlo a proprio piacimento; inoltre, sono ora disponibili i **Guardian Force**, delle specie di **Materia Summon** (gli incantesimi di evocazione) che permettono di scatenare

NON SOLO GDR

I **sottogiochi** sono uno degli elementi più interessanti e divertenti tra quelli sviluppati a contorno della trama principale del gioco, ottimi per incuriosire il giocatore e per variare i ritmi dell'avventura principale, intercalandoli con qualcosa d'altro. Alcuni di quelli presenti in Final Fantasy VIII rivestono il ruolo di veri e propri **Bonus Game**, grazie ai quali recuperare...
Per accedere a questa sorta di mini-gioco nascosto all'interno dell'avventura è sufficiente parlare con i personaggi giusti che si incontrano durante l'esplorazione. Quando inizierete a sentir parlare delle **Card Battle** vi basterà approfondire il filone narrativo rivolto a questo argomento per avere la possibilità di cimentarvi con questo nuovo gioco. Lo scopo del gioco è di vincere le carte dell'avversario partita dopo partita per aumentare il proprio bottino e diventare sempre più forti... Ricorda un po' **Magic the Gathering** come idea di fondo, anche se poi lo sviluppo delle sfide e dell'utilizzo delle carte è completamente diverso. Le carte conquistate agli avversari hanno diversi possibili utilizzi: dal potenziamento del proprio arsenale di armi al raggiungimento di oggetti rari e preziosi altrimenti introvabili. Esistono **diversi tipi di carte** che fanno parte del gioco: da quelle che rappresentano mostri e guardiani, a quelle dei vari personaggi e dei boss che dovrete affrontare; alcune sono più rare rispetto ad altre e quindi molto più difficili da trovare (in genere quelle dei personaggi principali), e molto più devastanti da utilizzare durante i duelli.







La qualità e il dettaglio con cui sono rese le figure umane nei filmati è quasi commovente... Perché non parli?!?



Quando si parla di animazioni spettacolari si intende questo...

alcune delle magie più devastanti di tutto il gioco. Per il resto, l'uso delle abilità, delle **Limit** (i super colpi speciali) e tutto quanto abbiamo avuto modo di apprendere nel precedente capitolo è ancora disponibile.
I combattimenti sono ancora una volta gestiti 'quasi' a tempo fermo: ogni personaggio è dotato di una **barra** che segna lo scorrere del tempo necessario prima che possa eseguire un'altra mossa, e mentre la barra si riempie è possibile impartire gli ordini che si ritengono necessari: spostamenti, incantesimi, attacchi. Tramite dei comodi **menu a tendina** è possibile tenere sott'occhio tutta la rosa di comandi che è possibile impartire, che via via si arricchiranno di opzioni e nuove voci con l'aumentare dell'esperienza dei vari personaggi. Nel frattempo, anche i nemici porteranno avanti le loro mosse facendo evolvere gli scontri in tempo reale ma lasciando la possibilità di gestire la battaglia da un punto di vista strategico e non come una semplice lotta arcade. Il campo di battaglia viene rappresentato in 3D con frequenti zoomate e cambi di inquadratura che riprendono in maniera molto dinamica ogni scambio di colpi, e con un utilizzo eccellente degli effetti speciali, ancora più pirotecnici. Insomma, **Final Fantasy VIII** è un titolo che non può mancare: ricco, vario e tecnicamente splendido. Un ottimo motivo per avvicinarvi ai giochi di ruolo se ancora non l'avete fatto. E poi basta dare un'occhiata ai box che trovate nell'articolo per rendersi conto dell'enorme profondità e della vastità dell'esperienza di gioco che questo titolo è in grado di garantire...
Da non perdere!

I dettagli delle varie città sono molto ricercati e trasmettono un senso di grande realismo.







Shadow Man




APE ESCAPE™



LA MAGIA NEL MONDO DI FINAL FANTASY VIII



GUARDIAN FORCES
Le **Guardian Forces** sono estremamente importanti nell'economia del gioco, perché possono lanciare attacchi assolutamente devastanti contro i vostri nemici, un po' come le creature che venivano evocate con le **Summoning Materia** in Final Fantasy VII. Questa volta, però, la partecipazione dei Guardiani alle battaglie sarà molto più dinamica, vicina a quella dei personaggi che fanno parte del vostro gruppo. Quando evocate una Guardian Force, compare sullo schermo una **barra azzurra** che si sovrappone alla time bar che 'ricarica' la possibilità di eseguire un'azione da parte di un vostro personaggio e rappresenta lo status della forza evocata. I Guardiani non possono essere curati (se non con delle pozioni speciali dedicate alla loro salute), e finché sono con voi aumentano le caratteristiche del vostro personaggio rendendolo più potente. Inoltre, con l'aumentare dei punti esperienza, anche le Guardian Forces diventano sempre più letali. Le Guardian Forces a disposizione sono tantissime e sempre più spettacolari con il proseguire dei livelli. Qui di seguito ne trovate elencate alcune delle più interessanti tra quelle che è possibile incontrare nelle prime fasi di gioco, con tutte le Guardian del primo CD e alcune del secondo.



Quetzalcoatl
Attacco speciale: ThunderStorm
Tipo di magia: danni da fulmini (Lightning) a tutti i nemici
Dove si trova: Disco 1, menu tutorial della Balamb Garden Network.
Caratteristiche: Level 1, HP: 300.
La prima Guardian Force che si incontra e serve più che altro a fare pratica con il nuovo sistema di gestione e a iniziare a conoscerne le possibilità di utilizzo.

Shiva
Attacco speciale: Diamond Dust
Tipo di magia: danni da ghiaccio (Ice) a tutti i nemici.
Dove si trova: Disco 1, menu tutorial della Balamb Garden Network.
Caratteristiche: Level 1, HP: 298. Una vecchia conoscenza per gli appassionati che arrivano dall'esperienza di Final Fantasy VII. L'equivalente di Quetzalcoatl, ma dotata di magia del ghiaccio invece che del fulmine e di curve decisamente più attraenti.

Ifrit
Attacco speciale: Hellfire
Tipo di magia: danni da fuoco (Fire) a tutti i nemici.
Dove si trova: Disco 1, Cave of Fire.
Caratteristiche: Level 1, HP: 305.
Da qui occorre sudare per guadagnarsi nuove Guardian Force. Al vostro primo incontro con l'Ifrit, infatti, dovrete affrontarlo e sconfiggerlo in combattimento all'interno delle Cave of Fire (fatevi aiutare da Shiva...).

Siren
Attacco speciale: Silent Voice
Tipo di magia: danni Holy-Silent su tutti i nemici.
Dove si trova: Disco 1, Dollet's Radio Tower.
Caratteristiche: Level 3, HP: 391

Diablo
Attacco speciale: Soul of Darkness
Tipo di magia: danni da magia dell'aria (Demi) a tutti i nemici.
Caratteristiche: Level 9, HP: 730.
A un certo punto del gioco riceverete una lanterna magic da Cid (prima di partire da Balamb. Selezionate e utilizzate la lampada dal vostro menu oggetti e dovrete battervi con Diablo). Abbastanza un osso duro, quindi aspettate il momento giusto per attaccarlo.

Brothers
Attacco speciale: Slibing Justice/Brotherhood
Tipo di magia: danni da magia della terra (Earth) a tutti i nemici. NB: non efficace contro le creature volanti.
Caratteristiche: Level 7, HP: 650
Da sconfiggere alla Tomb of Unknown King.

Carbunkle
Attacco speciale: Ruby Light
Tipo di magia: Riflette le magie scagliate contro il vostro gruppo di personaggi.
Caratteristiche: Level 16, HP: 1220
Da sottrarre a Shumerke presso la President Mansion dove dovrete salvare Rinoa.

Leviathan
Attacco speciale: Tidal Wave
Tipo di magia: danni da magia dell'acqua (Water) a tutti i nemici.
Caratteristiche: Level 17, HP: 1349
Questo bestione è il primo del secondo disco, ed è veramente molto grosso e cattivo (nonché uno spettacolo da vedere). Da sottrarre al Boss di fine livello dopo aver fatto funzionare il sistema MD.



Pandamonium
Attacco speciale: Whirlwind Thrust
Tipo di magia: danni da magia del vento (Wind) a tutti i nemici.
Caratteristiche: Level 20, HP: 1506
Dove si trova: da sottrarre a Fuujin dopo averla sconfitta nello scontro di Balamb Town nel Disco 2.

Cerberus
Attacco speciale: Counterattack of the Smoky Wolf
Tipo di magia: raddoppia l'OR di tutto il gruppo e triplica quello di un singolo personaggio.
Caratteristiche: Level 24, HP: 2000
Dove si trova: incontrerete questo fenomeno nella main hall dei Galbadia Garden dove dovrete sconfiggerlo (e sarà dura...).

LE COMMAND
Abbiamo detto che l'utilizzo delle Guardian Forces in Final Fantasy VIII è molto più dinamico rispetto alle semplici evocazioni di Final Fantasy VII; questo soprattutto perché è possibile servirsi dell'aiuto dei Guardiani in

più modi. Essi, infatti, danno accesso a una serie di comandi speciali che gli permettono di svolgere azioni particolari che vanno oltre i semplici attacchi devastanti sul nemico. Un comando è un utilizzo diretto di una delle abilità o di poteri dei personaggi; in tutto si possono avere quattro comandi nel proprio menu (uno dei quali è obbligatoriamente Attack). Ecco una veloce carrellata sui comandi che ciascun Guardian può utilizzare durante una battaglia e sulle loro caratteristiche.

Magic Command
Il comando che consente di lanciare magie. Quando si è vittime di un incantesimo Silent non è possibile utilizzare questo comando, e quindi servirsi della magia.

Guardian Force Command
Permette a un personaggio di evocare le Guardian Forces durante una battaglia. Ancora una volta non bisogna essere affetti da Silent.

Draw Command
Grazie a questa abilità è possibile apprendere una magia dai propri avversari in combattimento. Anche in questo caso niente Draw se il vostro status è Silent.

Card Command
Guardian Force: Quaztlecoatl
Permette di rubare una carta da gioco (per il card battle game) dal nemico. Una magia che manca spesso il bersaglio e richiede tempo per essere ricaricata.
AP spesi: 40

Death Sentence Command
|Guardian Force: Shiva
Induce l'Instant Death sul nemico colpito. Vedrete comparire un orologio sulla testa del nemico bersagliato, e quando il conto alla rovescia raggiunge lo zero il nemico muore.
AP spesi: 60

Rush Command
Guardian Force: Ifrit, Eden
Induce lo status Berserk, Haste oppure Shield. Non permette di controllare direttamente il personaggio colpito.
AP spesi: 60

Chiryou Command
Guardian Force: Siren
Con questo comando si rimuovono i vari status che possono essere stati accumulati dai personaggi. Utilissimo per eliminare i Silent che vi privano della possibilità di lanciare magie.
AP spesi:100

Defend Command
Guardian Force: Brothers, Sabotendar
Permette di difendersi dagli attacchi più dannosi che possono portare i nemici per ridurre drasticamente il danno subito.
AP spesi: 100

Ankoku Command
Guardian Force: Diablo, Grasharboras, Eden
Un comando piuttosto rischioso che permette di infliggere più danni con il combattimento fisico.
AP spesi: 100

Full Recovery Command
Guardian Force: Leviathan
Recupara tutti gli HP (hit points) durante una battaglia. Utilissimo soprattutto nei combattimenti contro i boss.
AP spesi: 200

Absorb Command
Guardian Force: Pandamonium, Grasharaboras
Permette di risucchiare grandi quantità di HP dalla costituzione dei propri nemici, infliggendo loro dei danni e curando le proprie ferite. E' utile soprattutto combattendo contro i nemici più grandi a cui sottrarre un patrimonio di energie.
AP spesi: 100

Sosei Command
Guardian Force: Alexandar
Funziona come il vecchio Phoenix Down di Final Fantasy VII: riporta in vita un personaggio morto in battaglia e gli restituisce un po' di energia.
AP spesi: 200

Level Down
Guardian Force: Tonberi
Riduce il livello di abilità dell'avversario colpito facendone scendere gli attributi. Anche i punti esperienza guadagnati dopo la battaglia saranno inferiori.
AP spesi: n/a

Level Up
Guardian Force: Tonberi
Aumenta il livello di abilità dell'avversario colpito facendone salire gli attributi. Anche i punti esperienza guadagnati dopo la battaglia saranno superiori.
AP spesi: n/a

Eat
Guardian Force: Eden
É una sorta di fatality che permette di uccidere in un sol colpo gli avversari facendovi guadagnare i loro HP. Purtroppo ha una percentuale di successo piuttosto bassa.
AP spesi: n/a

LE ABILITA' DI GRUPPO
Tra le altre, sono disponibili anche delle abilità particolari che influenzano tutto il gruppo dei personaggi e che possono portare interessanti miglioramenti alle proprie caratteristiche.

Discover Hidden Points
Guardian Force: Siren
Permette di trovare zone segrete, save point e oggetti nascosti. Molto utile.
AP spesi: 30

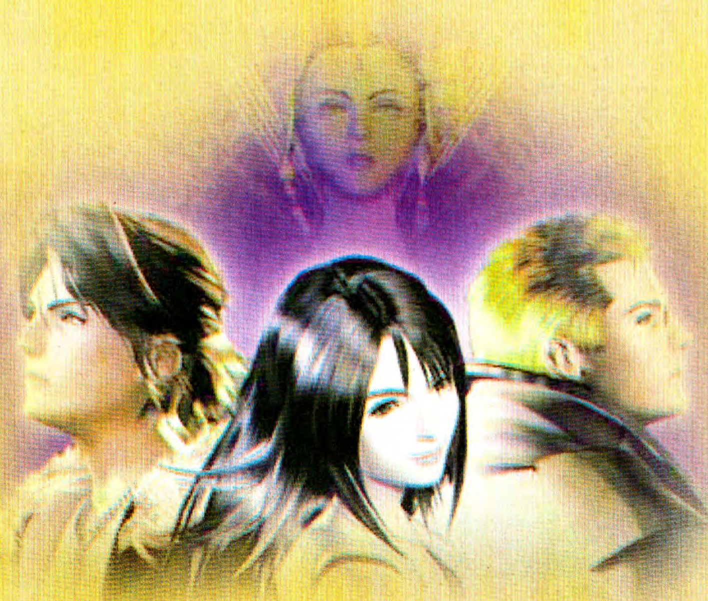
Encounter 50% less
Guardian Force: Diablo
Riduce la possibilità di effettuare incontri casuali con i nemici del 50% mentre vi state muovendo.
AP spesi:30

Encounter Nothing
Guardian Force: Diablo
Elimina completamente la possibilità di effettuare incontri casuali con i nemici mentre vi state muovendo.
AP spesi:100

Awarness
Guardian Force: Cerebrus
Impedisce che veniate colti di sorpresa e attaccati alle spalle.
AP spesi: 200

IL POTERE DEL JUNCTION
Il Junction System da spiegare a parole non è dei più semplici e immediati, ma una volta provato durante il gioco diventa subito familiare e gode di una flessibilità d'utilizzo davvero notevole. Vediamo di scoprirne qualche segreto. Fondamentalmente il Junction System ha un modo di operare simile a quello delle Elemental Materia di Final Fantasy VII. In pratica, si tratta della possibilità di combinare diverse fonti di potere magico per ottenere effetti diversi sugli attributi di un personaggio, influenzare le sue armi o i suoi oggetti e ottenere poteri di più ampia portata.

Caratteristiche dei personaggi
É possibile utilizzare la funzione Junction per far interagire i poteri magici con i propri HP, la forza, lo Spirito, la destrezza, la vitalità e ogni altra caratteristica specifica.



Per esempio, usando Junction per incrementare le caratteristiche di attacco, consentirà di avere a disposizione un personaggio capace di fare più danni al proprio avversario sfruttando la magia elementale con cui lo avete arricchito.
Per esempio, usando Junction tra Fire Magic e l'attributo Attack di un personaggio permetterà di avere un danno aggiuntivo dovuto alla magia del fuoco a ogni attacco portato a segno da quel personaggio. Se invece la funzione Junction viene utilizzata tra Fire Magic e l'attributo Defense il personaggio potrà godere di una parziale protezione magica contro i danni causati dal fuoco. Questo sistema può essere utilizzato anche per potenziare le caratteristiche di altri personaggi utilizzando la funzione Junction con il loro Status: se usate Junction con Ice Magic sullo Status Attack di Quistis, ora a ogni attacco di Quistis si aggiungerà del danno da ghiaccio diretto verso i suoi nemici.

PICCOLO PRONTUARIO DI MAGIA

Le forze magiche che percorrono il mondo di Final Fantasy VIII sono numerose e seguono diversi ordini.
Per diventare potenti usufruitori di magia occorre quindi seguire alcuni semplici regole basilari che vi permetteranno di ottenere ottimi risultati:
1. Non usate mai magia di tipo affine per attaccare creature magiche. Per esempio, non combattete contro l'Ifrit usando la magia del fuoco, altrimenti non solo i vostri attacchi non provocheranno alcun danno, ma la loro energia potrebbe anche essere assorbita dalla creatura che state attaccando per curare le sue stesse ferite.
2. Magie di tipologia opposta causano invece molti danni: le creature forti della magia del fuoco saranno facili bersagli di incantesimi basati su magia dell'acqua o del ghiaccio.
3. I personaggi umani sono più sensibili nei confronti del veleno che infliggerà loro danni aggiuntivi a ogni nuovo turno. Al contrario, le macchine sono immuni dagli effetti del veleno.
4. Fulmini, Ghiaccio e Acqua sono delle buone armi per attaccare robot e macchinari. Il fuoco è efficace contro i mostri forti della magia del Veleno, mentre la magia del vento è più efficace contro le creature volanti.

INCANTESIMI E FORZE MAGICHE DA PADRONEGGIARE

FIRE, FIRE 2, FIRE 3
Attacchi basati sul fuoco, di potenza crescente e diretti contro un bersaglio singolo.

ICE, ICE 2, ICE 3
Attacchi basati sul ghiaccio di potenza crescente e diretti contro un bersaglio singolo.

BOLT, BOLT 2, BOLT 3
Attacchi basati sull'elettricità (Lightning) di potenza crescente e diretti contro un bersaglio singolo.

LIBRA [SENSE]
Permette di ottenere un esame approfondito delle caratteristiche di un avversario completo di punti vita, forza, abilità e debolezze magiche.

HEAL, HEAL 2, HEAL 3, REGEN
Incantesimi che ripristinano le riserve di energia vitale (con intensità crescente) dei propri personaggi. Sono diretti contro un bersaglio singolo.

CURE
Permette di curare lo status di un personaggio, rimuovendo eventuali attributi sgraditi (come Blind, Silent e altro).

LIFE, LIFE 2
Permette di ridare vita a un personaggio caduto in combattimento restituendogli anche una parte di energia.

REFLECT
Rispedisce al mittente gli effetti di incantesimi lanciati contro il vostro party.

BARRIER
Riduce il danno fisico che subiscono i vostri personaggi e aumenta il valore di Defense che fa parte delle caratteristiche.

SHIELD
Funziona da barriera contro gli incantesimi, riducendone gli effetti e proteggendo il party.

DOUBLE, TRIPLE
Permette di selezionare due o tre bersagli per una stessa magia: l'incantesimo in questione viene ripetuto due volte, quindi i suoi effetti non vengono suddivisi tra i bersagli multipli.

DEMI
Attacco speciale che riduce di un quarto il numero di HP di un nemico.
É particolarmente efficace nelle prime battute contro avversari potenti per ridurli a più miti consigli.

WIND, TORNADO
Attacchi basati sul vento di potenza crescente e diretti contro un bersaglio singolo (wind) o contro un gruppo di nemici (tornado). Micidiale contro le creature volanti.

AQUA
Attacchi basati sull'acqua e diretti contro un bersaglio singolo. Ideale contro le creature del fuoco, inefficace contro creature d'acqua o del ghiaccio.

FLIGHT
Permette ai vostri personaggi di librarsi in volo grazie a una potente coppia di ali che spunta sulla schiena.

DESPELL
Rimuove un incantesimo da un bersaglio.

METEOR
Incantesimo capace di causare molti danni su un gruppo di nemici, e senza influenze dovute alla forza magica di origine. Uno dei più distruttivi nel campionario di Final Fantasy VIII.

ULTIMA
La magia più potente e che causa il maggior numero di danni (9000 e più) a tutti i nemici coinvolti in battaglia.

HOLY
Incantesimo che danneggia le creature demoniache; indispensabile contro i non-morti.

EARTHQUAKE
Attacchi basati sulla magia della terra di potenza crescente e diretti contro un bersaglio multiplo. Non colpisce le creature volanti.

AURA
Aumenta le possibilità di utilizzo delle tecniche speciali proprie di ogni personaggio.

HASTE, SLOW, STOP
Permette di accelerare, rallentare o fermare del tutto la time bar della creatura (o personaggio) bersaglio.

BLIND
Causa la cecità della creatura bersaglio riducendo le sue possibilità di attaccare con precisione; può indurre a lanciare attacchi più potenti contro tutto il gruppo.

SILENT
Genera un campo di forza che impedisce alla creatura bersaglio di parlare; questo, nella maggior parte dei casi, significa anche non poter lanciare incantesmi.

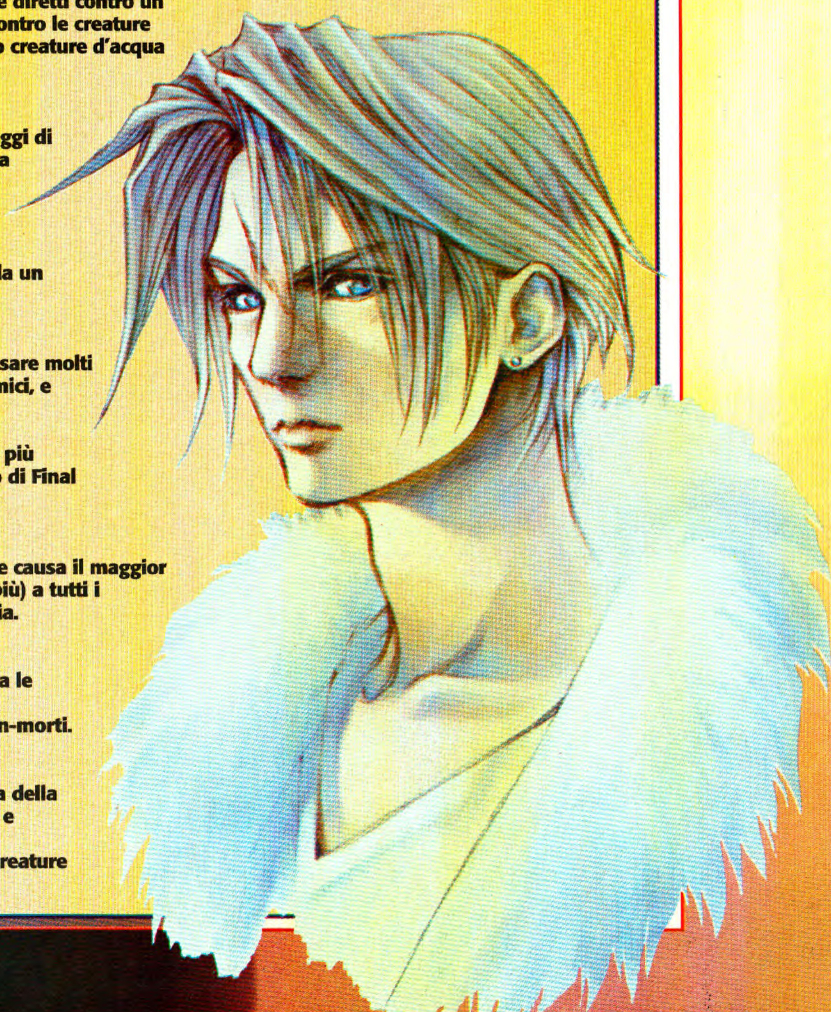
SLEEPEL
Addormenta o paralizza temporaneamente la creatura bersaglio fino all'attacco successivo.

POISON
Genera una bolla di vapore verdastro che danneggia progressivamente nel tempo la creatura colpita.

BERSERK
Carica di energia un personaggio alleato accelerando molto la sua time bar e costringendolo a lanciare solo attacchi fisici.

SADDNESS
Rallenta notevolmente la ricarica della time bar.

DEATH
Magia che raramente colpisce il bersaglio; nel caso, quest'ultimo viene distrutto istantaneamente.



Casa: **Warner Bros**
Genere: **Platform 3D**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Buster and the Beanstalk

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

71

Voce	Voto (1-10)
Grafica	8
Gameplay	6
Sonoro	8
Longevità	6
Originalità	6

A favore:
- Grafica molto carina e 'da cartone animato'
- Interamente doppiato in italiano
- Divertente per i più piccoli

Contro:
- Decisamente semplice e poco impegnativo
- Alla lunga ripetitivo
- Adatto a un pubblico di giovanissimi

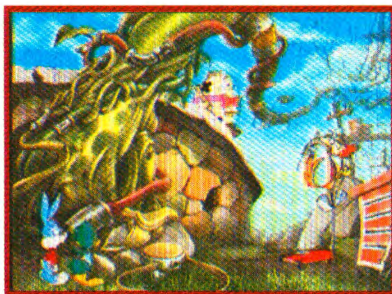

I protagonisti del gioco sono i **Tiny Toon** che collaboreranno tra loro per raggiungere il loro obbiettivo: recuperare delle enormi ricchezze, tenute nascoste nel castello dei Giganti. Nel corso dell'avventura, quindi, dovranno guadagnarsi, con il vostro aiuto, i pezzi della chiave per aprire il pesante portone che li separa dalla Gallina dalle uova d'oro... Incredibile: così piccoli e già così attaccati al denaro!

PLATFORM PARTICOLARE

Buster and the Beanstalk è un platform sebbene ne includa solo alcune caratteristiche, peraltro piuttosto semplificate. Vestirete i panni di **Duca Duck**, il papero del gruppo, che potrete manovrare all'interno di livelli bidimensionali, lungo i quali saranno disseminati diversi ostacoli, sia naturali, come per esempio piattaforme e burroni, sia "artificiali" come bombe a orologeria o incudini che piovono dal cielo (come da tradizione dei cartoni animati della Warner.) Gli altri due personaggi vi saranno d'estremo aiuto, in quanto v'indicheranno i vostri obbiettivi e la strada più breve per raggiungerli.
Una volta arrivati in certe zone, indicate da dei cartelli di legno, la meccanica di gioco cambia: vi troverete, infatti, all'interno di uno scenario fisso nel quale, con l'aiuto di un cursore a forma di **mano**, dovrete cercare l'oggetto che fa per voi; trovandolo, otterrete un pezzo della chiave magica.

CARTONE INTERATTIVO

Ogni aspetto della produzione è incentrato sulle caratteristiche che hanno reso famosi i cartoon della **Warner Bros**: personaggi bizzarri, battute spiritose e un clima di demenzialità che vi farà spesso sorridere. Le ricerche che condurrete vi metteranno, per esempio, sulle tracce di **coccodrilli** impegnati in un trasloco, di **balene** che vivono allegramente in un lavandino o di **carote** surgelate per conigli polari! La grafica con cui è reso il tutto è davvero carina, coloratissima e dettagliata; a onor del vero le schermate sono fisse, con totale assenza di scrolling, come dei piccoli quadri all'interno del quale vi potrete muovere. Giunti nelle locazioni di ricerca, potrete assistere a divertenti intermezzi filmati, anch'essi discretamente realizzati.



▲ *Di tanto in tanto fanno la loro comparsa i protagonisti d'altre serie di cartoni animati.*



▲ *Il coniglietto al vostro fianco vi fornirà dei suggerimenti sulla strada da percorrere.*

GIOCARE IN ITALIANO

Il sonoro è la parte migliore di tutto il gioco, con effetti assurdi e divertenti e un'ottima traduzione dei dialoghi in italiano, in modo da permettere a tutti la comprensione delle battute surreali e delle 'freddure' che tutti i personaggi non mancheranno di fare.
Buster and the Beanstalk è, però, un prodotto davvero semplice e, alla lunga, ripetitivo, studiato sicuramente per un pubblico di giovanissimi. Le azioni da compiere sono sempre le stesse e i filmati, seppur piacevoli, dopo mezz'ora tendono ad assomigliarsi tra loro.
Un titolo, quindi, che piacerà senz'altro ai vostri fratellini che potranno, così, prendere dimestichezza con la PlayStation (sempre che vi fidiate...) e divertirsi con i semplici enigmi. Per tutti gli altri, un prodotto decisamente poco interessante e impegnativo...

LE INSIDIE DELLA VALLE

Nel corso della vostra esplorazione sarete ostacolati da bizzarri ordigni che metteranno seriamente a rischio la vostra incolumità fisica. Tutto, ovviamente, rispettando l'ambientazione spiritosa e 'da cartone animato' che caratterizza l'intera produzione: attenzione, quindi, alle incudini volanti, alle bombe a mano e alle mitragliatrici.









Casa: **Bandai**
Genere: **Sparatutto**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**



Super Dimension Fortress Macross

DI LUCIO PROSPERI



La software house giapponese, proprietaria delle licenze dei più importanti prodotti dell'animazione nipponica, non si è mai saputa distinguere per la qualità dei titoli messi in commercio, deludendo molto spesso gli appassionati di tutto il mondo. Sarà, questa volta, riuscita a rendere il giusto merito a una delle più belle serie degli ultimi anni che, dal **1982** a oggi, continua a riscuotere grandissimo successo?

LA TRAMA

Nel 1999 una gigantesca astronave aliena precipita sulla Terra: la curiosità è ovviamente grandissima, soprattutto da parte di tutti i maggiori governi, che subito si rendono contro di trovarsi di fronte al frutto di una tecnologia molto superiore a quella terrestre. Spaventati da un possibile attacco alieno, decidono di allearsi e ripararla, per farne la "punta di diamante" di una flotta di difesa. Dopo dieci anni, gli alieni, noti con il nome di **Zentradi**, attaccano il nostro amato pianeta, proprio il giorno dell'inaugurazione della nave, ribattezzata **SDF** (Super Dimension Fortress). La flotta di difesa terrestre è anche composta da particolari caccia spaziali, detti **Valkyrie Fighter**, in grado di trasformarsi in robot da combattimento (**Battroid**) o in moduli intermedi (**Gerwalk**, una sorta di aereo con le braccia...). Voi siete uno dei piloti di questi mezzi e dovrete sventare la minaccia extraterrestre...

SHOOT'EM UP, SEMPRE DI PIÙ

Il gioco, in poche parole, è un classico sparatutto a scorrimento orizzontale, caratterizzato dalla possibilità, tramite la pressione del tasto **R1**, di modificare "l'assetto" del vostro caccia, utilizzando quello più idoneo alla situazione che vi trovate ad affrontare. Dopo aver assistito a una lunga introduzione animata, gioia per gli occhi di ogni appassionato di Macross (anche se completamente in giapponese, come del resto tutto il gioco), vi troverete immediatamente alla guida del Valkyrie...
E qui, purtroppo, cominciano le noti dolenti. La grafica è piuttosto scadente, con fondali essenziali e un aspetto generale 'da 16 bit'; le animazioni, specialmente quella del robot, sono tutt'altro che convincenti, così come il design di alcuni nemici. Gli attacchi di questi ultimi, poi, avvengono in modo alquanto anomalo: i mezzi alieni, infatti, viaggiano su piani diversi, costringendovi a utilizzare, per abbatterne alcuni, solamente i **missili a ricerca**. Questa scelta operata dai programmatori, se da un lato offre una certa varietà di situazioni, dall'altra ingenera, soprattutto nelle prime partite, una notevole confusione nel giocatore. Il sonoro, invece, è piuttosto buono, grazie anche all'utilizzo di alcune musiche prese direttamente dalla serie e, comunque, sempre appropriate.





L'idioma giapponese impedisce di comprendere appieno la trama e gli sviluppi del gioco.

PER FINIRE

Un livello di difficoltà piuttosto basso, delle routine di collisione non precisissime e i frequenti caricamenti completano il quadro di un prodotto nel complesso appena sufficiente, salvato solamente dalla massiccia presenza di numerosi filmati di qualità e, quindi, destinato esclusivamente ai fans di **Macross** che, per passione, sono disposti a tollerare evidenti lacune di realizzazione.

I missili a ricerca sono quelli che arrecano il maggior numero di danni al nemico.



Come in ogni sparatutto che si rispetti, in fondo al livello dovrete affrontare il classico boss.



I filmati d'intermezzo sono piuttosto frequenti e ben fatti.

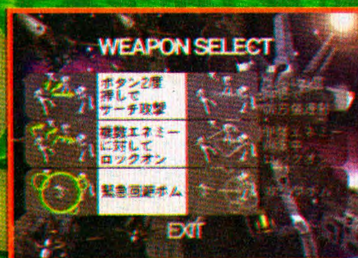






I Valkyrie

I vostri caccia spaziali sono dotati di una tecnologia all'avanguardia che vi permetterà di trasformarli, a seconda delle necessità, in un robot e in un Gerwalk, incrocio tra un'astronave e un cyborg. Potrete selezionare il vostro mezzo preferito in qualsiasi momento, anche se, a volte, dovrete obbligatoriamente affrontare certe sezioni con un determinato assetto. Potrete anche, prima di cimentarvi in ogni stage, decidere quali armi installare, tramite un'apposita schermata (in giapponese).



Planet Voto

70

Grafica	6
Gameplay	6
Sonoro	7
Longevità	6
Originalità	7

A favore:
- Molti filmati di qualità
- Musiche originali e ben fatte

Contro:
- Realizzazione tecnica mediocre
- Frequenti caricamenti
- Completamente in giapponese

IMPORT



Casa: **Capcorn**
Genere: **Avventura/arcade**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Nessuna**

Resident Evil 2

DI CHRISTIAN PETTINI

Cacciate i parenti da casa, abbassate le serrande e spegnete la luce. Con questa atmosfera riuscirete a godervi al 101% il capolavoro Capcom, un horror game che farà impennare le vendite di pannoloni nella vostra farmacia...

Fattore convenienza
93

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica	9
Gameplay	9
Sonoro	9
Longevità	9
Originalità	8

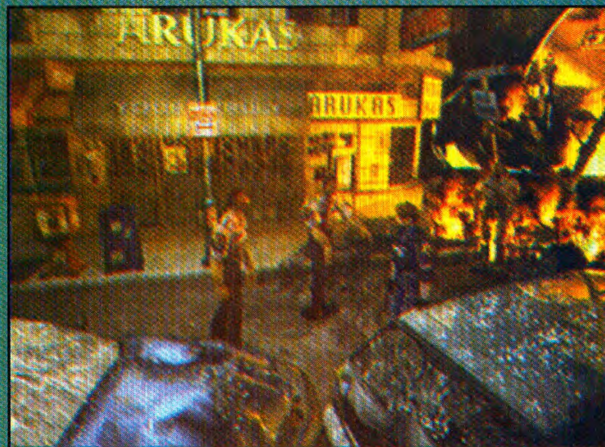
A favore:
- Meccanica superlativa
- Atmosfera pesantissima: paurosa e opprimente
- Giocabilità stellare

Contro:
- Enigmi sensibilmente più semplici rispetto al prequel
- Relativamente breve
- Boh, ma devo scrivere per forza qualcosa? Costa pure poco!


La **Capcom** era una software house particolarmente capace nello sviluppo di platform bidimensionali, e ha spaccato fino all'epoca delle console a sedici bit; anzi, con i suoi giochi, del successo di quelle è stata uno dei principali artefici. Con l'avvento di **Saturn** e (soprattutto) PlayStation, dotate di grandi capacità in termini di grafica 3D, il peso specifico della Capcom nel settore dei picchiaduro si è ridimensionato in favore di softhouse più abili nello sviluppo di beat'em up poligonali. E allora, cosa ha fatto Capcom? Ha sfornato un prodotto (sarebbe riduttivo chiamarlo gioco) che ha definito i canoni delle moderne avventure arcade, e contemporaneamente ha inserito in maniera massiccia elementi la cui presenza, all'interno di un videogioco, può farlo classificare come un horror game. Tutto questo con un solo CD. Giuro!

GETTERÒ QUESTO MIO ENORME CUORE FRA LE STELLE, UN GIORNO; GIURO CHE LO FARÒ

Il gioco in questione (se non avete capito qual è, o avete vissuto su un altro pianeta oppure è vero che giocare con la Play provoca lesioni cerebrali permanenti) è **Resident Evil**. Dico che ha ridefinito lo standard delle avventure arcade perché ha semplicemente fuso due generi. Delle avventure, Resident Evil ha la presenza di intelligenti enigmi basati sulla ricerca di elementi o sull'interazione tra oggetti. Ma mentre un'avventura e basta gestisce queste cose con un ritmo blando, ecco che l'introduzione di azione in un gioco, che altrimenti sarebbe stato **Broken Sword**, fa nascere le **avventure arcade**. In queste, innanzitutto,



La ricchezza dei particolari è davvero emozionante. Abbiamo aspettato tanto a lungo prima di vedere il sequel di Resident Evil 2, ma caspita se ne è valsa la pena!


Ecco quella che Pitone chiama giustamente cura per i dettagli: siete feriti e arrancate. Cercate un po' di erba e rollatevi... ehm, curatevi, così da ripristinare le vostre forze.




Stessa interfaccia, stesso sistema di inquadrature, stessa classe. Ecco il primo Resident Evil. Accattatevi pure questo, magari spalmando di zinco la copia di un amico, perché è un gioco che merita!

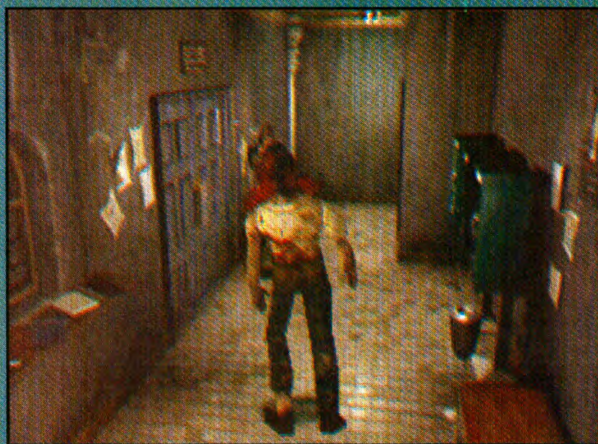
E UN MONOLOCALE CHE DIVENTERÀ UN CASTELLO

I cenni fatti in sede di recensione alle differenze tra il primo e il secondo capitolo vengono approfonditi qui di seguito.
- **Nel primo capitolo ci sono più atmosfera e più tensione generate dall'ambientazione all'interno di una casa: la minaccia è più presente e più palpabile. È più pauroso uno zombie che ti aspetta dentro casa piuttosto che uno che ti insegue per la città!**
- **In Resident Evil 1, gli enigmi sono abbastanza più ostici.**
- **Il sequel è decisamente più vasto (è la diretta conseguenza dell'ambientazione cittadina, meno paurosa ma più grande).**
- **La struttura del secondo capitolo è tale da rendere il prodotto rigiocabile almeno altre tre volte.**

Comunque, visto che sono due capolavori e in due sfogano novantotto sacchi, tirate fuori 'sta paiot e portateveli a casa entrambidue.







Essere attaccati dagli zombie non è propriamente una sensazione piacevole. Quindi, se non siete in grado di affrontare lo scontro... scappate!

il controllo è diretto: non dovete dire 'vai là' a **John J.** tramite una interfaccia, semplicemente lo muovete là indirizzandolo col pad come fareste con un qualunque **Crash Bandicoot**. Il controllo diretto ha fatto pensare, a chi lo ha infilato in una avventura, che sarebbe stato possibile, utile, bello, far compiere azioni di natura arcade a John J., e perciò ecco che il protagonista di ogni avventura arcade che si rispetti salta e/o corre e/o spara e/o si arrampica etcetera.

ME STA A VENÌ 'NA VOMMITINA...

La seconda caratteristica introdotta da Resident Evil è l'atmosfera horror. Anzi, **Resident Evil** è un horror game, se vogliamo classificare i giochi non secondo le classiche categorie ma analizzando gli aspetti particolarizzanti. Due elementi sono tipici di questo genere (di cui farebbero parte anche **Silent Hill**, **Soul Reaver**, **Akuji the Heartless**, **Shadowman**): l'atmosfera 'de paura' e la presenza di sangue e schifezze. Per quanto riguarda la prima, questa è ottenuta mediante l'inserimento di elementi che non solo immergono completamente il giocatore nel gioco, ma che gli mettono addosso un'intensa, palpitante tensione. Esempi: la nebbia di Silent Hill, o il taglio della telecamera che riprende le azioni del protagonista, ovviamente accompagnati da un commento audio adeguato e magari dall'apparizione improvvisa e rumorosa di qualche nemico. A proposito della presenza del sangue e di altre schifezze come elementi caratterizzanti un horror game, basta pensare che qualche genialoide ha pensato che tanta violenza (sangue, morti spappolati, cervelli in frantumi, brandelli umani, interiora allegramente esposte; ebbene sì c'è tutto questo e molto altro e A NOI CI PIACE UN SACCO!) rendesse necessario il sequestro delle copie di Resident Evil. Un horror game certo si basa su elementi 'forti': brutti mostri, morti violente, sangue a secchiate e quant'altro è immaginabile. E comunque, compratevi **Resident Evil** così capite da soli cos'è un'avventura arcade che è anche un horror game.

SE SOLO UNO ZOMBIE MI SBRANASSE IL CERVELLO, FORSE (E SOLO FORSE) RIUSCIREI A SCORDARMI DI TE

Il primo e più impegnativo ostacolo che si incontra in **Resident Evil 2** è costituito dagli **zombie** che cercano di sbranarvi il





Succede molto spesso che la telecamera inquadri l'azione da un punto di vista particolare; questo sistema garantisce sia una grande spettacolarità che un profondo, intenso coinvolgimento.

SCHERMATA DI STATUS

Con Cerchio, abbiamo detto nel corpo della recensione, si raggiunge la schermata degli oggetti. Selezionando un qualunque item lo si può equipaggiare (quello attualmente in uso è indicato in un box) oppure combinare con un altro: la pistola con i proiettili oppure un'erba medica con un'altra per ottenere un effetto curativo molto efficace. Inoltre, è possibile chiedere informazioni circa l'oggetto selezionato. Termina la schermata un grafico che mostra la condizione del personaggio in quel momento. Oltre agli oggetti, di grande utilità è la mappa, che indica i luoghi visitati ed è costruita con grande chiarezza. Infine, è possibile consultare i file con i salvataggi, ai quali è dedicato un altro box.





In questa chiara schermata potete gestire l'inventario in modo comodo e veloce. È tutto molto intuitivo e, per i più ciula, è pure in italiano.



Ragazzi, vi presento la mappa. Bella, chiara e completa, vi tornerà utilissima durante il gioco per verificare le varie locazioni.

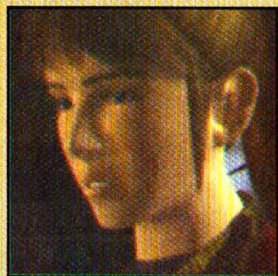
ER DUO MONNEZZA



Con il primo CD si impersona Leon Kennedy, con il secondo invece è possibile comandare Claire Redfield (la sorella di Chris, il primo agente di Resident Evil: famiglia fortunata, non c'è che dire).



- LEON KENNEDY: è un poliziotto giovane, animato da nobili ideali di ordine e di giustizia, in nome dei quali sacrificherebbe la vita.



- CLAIRE REDFIELD: una giovane ragazza, spesso timida ma comunque sicura di sé. È molto in gamba, si trova in quel di Raccoon City in cerca del fratello.

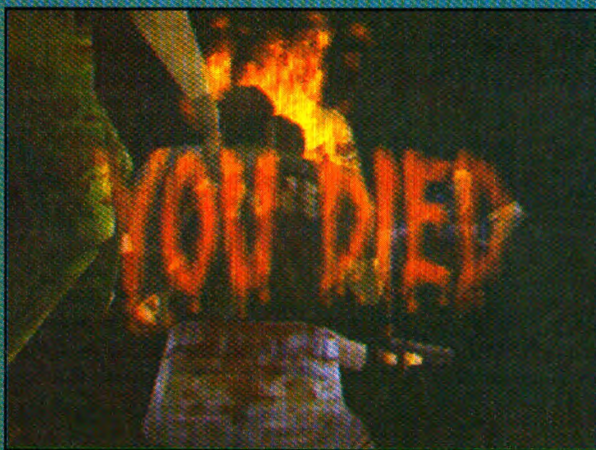
La particolarità risiede nel fatto che, dopo aver terminato il gioco con uno dei due, è possibile giocare con il secondo una partita diversa da quella che si sarebbe giocata iniziando con il secondo personaggio la prima partita. OK, avete ragione, non mi sono spiegato. Ricomincio: il gioco parte da un veicolo che si cappotta. Iniziando, sia con Leon che con Chris, sarete alla destra del mezzo ormai riverso su un fianco. Finendo la partita con Leon potete ricominciare con Claire alla sinistra della macchina. E, ovviamente, viceversa. Dal momento che il gioco (anche la prima partita) è diverso a seconda che si impersoni Leon o Chris, due personaggi in due situazioni diverse = quattro partite differenti.



Le intro sono diverse a seconda del CD inserito nella Play. Comunque, alcune situazioni si incrociano. Gran classe, i ragazzi della Capcom!



Partite da qui. Terminando la partita con uno dei due, la seconda partita con l'altro personaggio inizia al di là del veicolo capottato.



Sei morto. Non ci sono storie. Sei stato fesso a farti beccare dagli zombie, quindi non ti resta che ripartire dall'inizio.

cervello (in realtà toccherebbe vedere se il cervello ce lo avete per davvero; nel gioco è dato per scontato che sia così, ma io sono la prova vivente che la realtà può essere più dura). Comunque, dalla necessità di preservare l'integrità del vostro cranio nasce il problema di affrontare i nemici. Al di là del fatto che la vil fuga è pur sempre una trovata particolarmente efficace (checché ne dicano i cavalieri senza macchia, senza paura e senza il cervello che gli è stato divorato da qualche zombie di passaggio), dovete fare i conti con la scarsità di munizioni e con una mira che l'ansia può rendere precaria (con relativo aggravamento del rischio per la vostra acconciatura nuova). Per tacer del fatto che può capitare che l'eliminazione di un nemico non sia un problema di rapidità o di arma, ma costituisca un vero e proprio enigma, come nel caso dell'alligatore: chi ha visto **"Lo squalo"** di **Stephen Spielberg** capirà al volo come risolvere il problema. Altrove è indicato come sparare con efficacia ai nemici, qui interessava specificare qual è il peso dell'introduzione di una dinamica arcade all'interno di un'avventura classica.

CHRISTIAN, GUARDA CHE TI PAGANO PER SPIEGARE COME SONO FATTI I GIOCHI...

Nella confezione troverete due CD; con uno potete giocare con **Claire**, con l'altro invece prendete il controllo di **Leon**. La storia che fa da sfondo al gioco è che l'intera cittadina di **Raccoon City** è stata contagiata dal virus che ha trasformato gli abitanti in zombie; il contagio è partito dai laboratori della **Umbrella** (la società conosciuta durante il primo episodio), in cui si studiava un'arma chimica che però è sfuggita al controllo creando un vero casino. Il vostro obbiettivo è quello di raggiungere i laboratori, contattare dei dottori, approntare un antivirus, trovarne gli ingredienti. Due CD servono perché il gioco è diverso (a livello di difficoltà ma anche di trama) a seconda del personaggio che sceglierete, ciò che sarà evidente guardando l'introduzione. Sarete chiamati fondamentalmente a risolvere le due situazioni proposte dal gameplay: gestire una parte arcade e risolvere gli enigmi. Questi ultimi, in particolare, sono abbastanza semplici e rendono **RE2** un po' meno avventura, e correlativamente un po' più arcade, rispetto al primo episodio. Quindi possiamo dire che, se Resident Evil è vicino a Silent Hill, allora Resident Evil 2 è simile a **Hard Edge**.

LET THE PAD CONTROL YOUR BODY

La descrizione dei comandi renderà più agevole la comprensione del gameplay. Con i tasti direzionali spostate il personaggio sotto controllo; in particolare, con **Destra** e **Sinistra** lo farete ruotare verso la sua destra e verso la sua sinistra, con **Su** lo manderete in avanti e con **Giù** lo farete indietreggiare. **X** comanda le azioni: aprire le porte, raccogliere gli oggetti e sparare quando l'arma è stata estratta (quel che avviene con **R1**, tenetelo bene a mente). Con **Quadrato** si corre ('si scappa' è più appropriato) e con **Cerchio** si richiamano i menu ai quali è dedicato un bel box. Tramite pochi tasti è quindi possibile gestire il gran numero di azioni previste dalle varie situazioni che il gioco offrirà. La complessità costituita dal dover fare tante cose è ben gestita proprio grazie alla semplicità dell'intuitivo sistema di controllo.

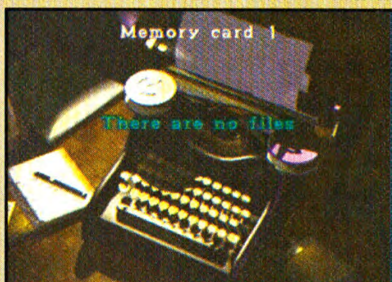
È STATO MONET A CURARE LA GRAFICA DI QUESTO GIOCO!

L'approccio grafico è lo stesso del primo episodio: ci sono **schermate**



Ecco quello che si dice un mostro disgustoso. E chi lo ha incontrato ha riferito in punto di morte che è anche moolto pericoloso.

MEMORY CARD E PAGELLA...



Per salvare la posizione servono due cose: una macchina da scrivere e il rullo con l'inchiostro. Le macchine si trovano in particolari locazioni (non vi aspetterete mica che vi dica quali sono, vero?) e i nastri sono sparsi qua e là. Vanno usati con parsimonia perché sono in numero limitato. Peraltro, è consigliabile ricorrere con parsimonia alla opzione di salvataggio perché è uno dei parametri in base ai quali viene valutata la vostra prestazione. Infatti, finita la partita, vi verrà dato un voto che va da un minimo di "D" a un massimo di "A". Se terminate tutte e quattro le partite con una votazione superiore, vi succederà una cosa bella che non vi dico per non rovinarvi la sorpresa.

In questa locazione ci siete solo voi. Almeno per il momento... Uno degli aspetti più belli di Resident Evil è la sensazione di pericolo che si prova durante il gioco.





fisse al cui interno si muovono i personaggi. La fissità dei quadri ha dato modo di utilizzare le inquadrature non solo per dare un tocco di spettacolarità, ma anche per creare un'atmosfera. La qualità dei fondali renderizzati è assolutamente superlativa, non soltanto come definizione ma anche come bellezza 'artistica': le locazioni sono strepitose, dettagliate e incredibilmente verosimili. La stazione di Polizia è ricostruita con tale precisione che sembra che i programmatori abbiano fotografato una vera Centrale e abbiano digitalizzato gli scatti per tirarne fuori le locazioni del gioco. L'unico problema di questa impostazione e della ricchezza di dettagli è che la fase di ricerca degli oggetti è difficile, perché quello che cercate si confonde spesso in mezzo ai tanti particolari che sono certamente utili per ricreare un ambiente credibile ma risultano inutili (e peraltro non è possibile interagire con essi) ai fini del gioco.

E SPENDIAMOLI PURE QUESTI DIECI SCUDI...

Resident Evil 2 è uno di quei giochi da avere, senza discussioni. La cura per i dettagli ne fa un prodotto molto raffinato; va detto, comunque, che la Capcom si è presa tutto il tempo che le occorreva per disegnare un gioco perfetto: basta pensare al tempo intercorso tra le prime indiscrezioni su questo sequel e la sua effettiva uscita... La giocabilità è superiore, grazie a un sistema di controllo particolarmente riuscito (coniuga benissimo praticità, semplicità e completezza), ma soprattutto il voto del parametro 'voglia di giocare' è altissimo. Infatti RE2 è un prodotto meraviglioso, e il desiderio di procedere è sempre molto alto, mai frenato da un senso di frustrazione che potrebbe nascere per colpa di un sistema di controllo ostico o di una elevata difficoltà degli enigmi o dei nemici. Conosco persone che hanno finito Resident Evil 2 almeno una ventina di volte al solo scopo di liberare un altro personaggio con cui fare l'ennesima partita. In particolare, penso a colui che è da anni un autentico punto di riferimento per i videogiocatori romani (non a caso è detto "Pronto Ascani" come fosse un 'numero utile' da chiamare in caso di necessità), un ragazzo in grado di finire **Spyro the Dragon** in due giorni: Federico, sei veramente foix! Tornando a bomba a Resident Evil 2... ma state ancora leggendo? Uscite di corsa e compratelo! E se siete in difficoltà, ovviamente, fate uno squillo al Federico!!



Sangue, sangue, sangue. Non c'è che dire, Resident Evil è proprio un gioco maledetto. Ma basta avere un po' di humour e tutto diventa più semplice.



IL SISTEMA DI PUNTAMENTO



L'arma si estrae con la pressione del tasto R1. Per tenere in pugno il gingillo è necessario mantenere la pressione sul bottone. Questo posizionamento è fantastico: oltre a essere funzionale (premere R1 per mantenere l'arma e X per sparare è comodissimo), il pulsante dorsale ricorda il grilletto di una pistola: ecco quello che si chiama un sistema di controllo immersivo! Scegliendo la configurazione dei tasti tipo "C" è possibile, premendo L1 dopo aver estratto l'arma, tenere sotto controllo lo zombie al quale si sta sparando. Per skippare da un nemico a un altro è sufficiente rilasciare L1 e premerlo nuovamente: in automatico, il nostro personaggio sposterà la mira su un soggetto diverso.



Imparate subito a usare le armi: i nemici sono tanti, i proiettili invece pochi, e spesso gli scontri sono inevitabili. Potrete proseguire solo imparando a sbarazzarvi dei nemici senza problemi.

Casa: **Infogrames/Rage Software**
Sviluppatore: **Rage**

Genere: **Simulazione sportiva**
Numero Giocatori: **1-8**

Blocchi memoria: **Non definitivi**
Compatibilità: **Dual Shock**

UEFA Striker

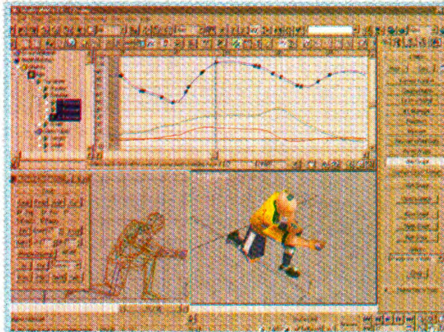
DI CHRISTIAN PETTINI



Di giochi di calcio è pieno il mondo, e una softhouse rispettabile non può permettersi di offrire una ciofeca; pertanto la **Infogrames**, per proporre un buon prodotto, si è affidata alla **Rage Software** (verso la quale sono obbligato per **Power Drive** su **Super Nintendo**: a proposito, se qualcuno ha ancora la cartuccia e la vende, gliela pago a peso d'oro). Il risultato è stato presentato alla stampa specializzata a Lione.

La Infogrames ha presentato alla stampa l'ultima fatica di un blasonato gruppo di sviluppatori: un gioco di calcio che spacca nel vero senso della parola, grazie alla giocabilità immediata e alla cura realizzativa. E per la serie ISS e FIFA sono tempi duri.

dell'utente. La giocabilità è molto arcade: questo UEFA piacerà a chi costruisce le proprie azioni tramite giocate individuali piuttosto che attraverso una fitta rete di passaggi. Arricchiscono il gameplay sia la possibilità di decidere la velocità dell'azione sia il tasto della corsa; lo scatto è meno evidente di quello dei **ISS Pro**: infatti il passo non cambia molto ma il controllo non varia in modo eccessivo. **UEFA Striker** è un gioco in grado di soddisfare ogni tipo di giocatore; il neofita può divertirsi sfruttando semplicemente i comandi base (che comunque non sono pochi e impegnano praticamente tutti i tasti del pad), mentre l'esperto può abbandonarsi all'esecuzione dei moltissimi colpi speciali implementati. Gli effettivi rispondono con prontezza e precisione ai comandi impartiti via pad e la sensazione è quella di un gioco decisamente 'solido'.



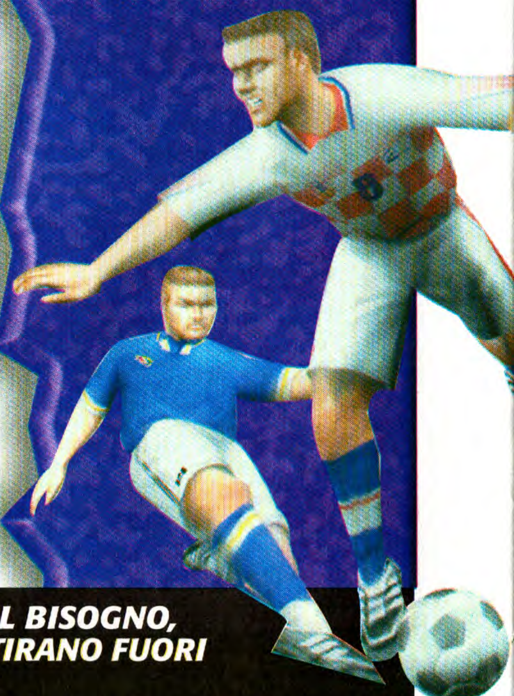
▲ *Ecco come decidono cosa farà Ronaldo dopo aver siglato una marcatura!*



▲ *Animazione di una rimessa laterale allo studio: peccato che, tra loro, i frame relativi a gesti diversi siano saldati male.*

NUMERI, NUMERI E ANCORA NUMERI

Dopo il primo tempo e alla fine della partita il gioco offre un riepilogo numerico di quanto è successo in campo. Viene visualizzato il numero di tiri e la quantità di quelli che sono finiti nello specchio della porta, oltre ovviamente a quelli che sono diventati gol. E' presente l'indicazione del possesso di palla e un grafico che illustra le percentuali. Tanta gradita ricchezza è irrobustita negli scontri amichevoli, al termine dei quali è offerta una serie supplementare di indicazioni (le giocate effettuate, il numero di azioni andate a buon fine, i giocatori migliori, le sanzioni disciplinari ecc.) dalla quale si desume inequivocabilmente chi è stato il migliore.



La PR più carina d'Europa

Diverse PlayStation hanno permesso ai redattori di mezza Europa di testare il gioco; merita una menzione la dolce **Catherine** che, oltre a organizzare perfettamente ogni aspetto dell'incontro (tranne la quantità della birra: gli inglesi se la sono sdraiata tutta alla velocità della luce), ha un sorriso meraviglioso (mando una foto che può testimoniarlo a chi indovina quale è il suo profumo). Dopo la fase di test è stato organizzato un torneo il cui primo premio era la maglietta autografata dal difensore del Parma e della nazionale campione del mondo, **Liliam Thuram**. Per la cronaca, il torneo l'ha vinto un collega italiano famoso per essere un fenomeno nei giochi di calcio, che ha battuto il sottoscritto al primo turno (gol su rigore); più che altro l'ho lasciato vincere in quanto l'autografo sulla maglietta, mi ha assicurato Catherine, era falso (quindi avevo perso ogni stimolo a competere...).

IL MARADONA DEL PAD

UEFA Striker è un gioco veloce e immediato che premia l'abilità in campo, sebbene scegliere con attenzione lo schieramento (ci sono **sette** formazioni) e gli effettivi (da una rosa di **ventidue**) faciliti il compito

CHI VINCE LA PLANET CUP?

UEFA Striker contiene al suo interno molte squadre sia nazionali che di club. La Infogrames si è assicurata regolari licenze e quindi non mancano i nomi reali dei giocatori nelle diverse compagini in cui militano. Utilizzando le varie formazioni è possibile cimentarsi nei tornei già impostati, ma è anche data la facoltà di editare il proprio campionato su misura. Sono molti i tornei offerti di default; riguardano sia le formazioni di club sia quelle nazionali, sono organizzati a gironi oppure a eliminazione diretta, hanno andata e ritorno oppure partita secca, con supplementari e rigori o con la regola del golden gol. Non manca il **Classic Match**, che dà la possibilità di disputare alcuni incontri che hanno fatto la storia del calcio, prendendo il controllo di una



QUANDO C'É IL BISOGNO, I GIOCATORI TIRANO FUORI GLI ATTRIBUTI

Tralasciando lo squallido gioco di parole, parliamo di un aspetto davvero interessante di questo UEFA. Ogni giocatore è classificato in base a molti parametri; sei di questi sono comuni a tutti quanti, mentre altri, intelligentemente, riguardano esclusivamente quelli che ricoprono un determinato ruolo. Di tutti i giocatori possiamo avere informazioni circa:

- **Velocità**
- **Forza**
- **Precisione**
- **Capacità di testa**
- **Abilità al tiro**
- **Stato di forma**

Ciò che costituisce una novità assoluta, altri parametri sono specifici del giocatore nel particolare ruolo che svolge; così, per esempio, vengono fornite indicazioni riguardanti la capacità nei tackle se stiamo analizzando un difensore.

LUCI A SAN SIRO

Vi mostriamo il modo in cui nascono gli stadi: alla mappatura poligonale segue il rivestimento della struttura con le texture degli spalti e delle strutture. Infine, il campo. Questo lavoro è stato fatto per tutti gli stadi presenti.



La realizzazione dello stadio: da un reticolo in wireframe si costruiscono le tribune e poi si applicano le texture del terreno. Le squadre sono pronte per scendere in campo!

formazione mitica e guidando i campioni del passato. Attualmente ci sono **cento** team equamente divisi tra squadre nazionali e di club, ma non è stato detto se questo numero varierà nel prodotto finito.

DIECI FRUSTATE AI GRAFICI

I programmatori devono aver venduto l'anima al diavolo per riuscire a ottenere un motore grafico potente quanto quello che muove questo **UEFA Striker**. Da bravo perfezionista (ci sarebbe un aggettivo più adeguato ma non posso scriverlo: potete comunque intuirlo dal soprannome che mi hanno affibbiato in redazione: **'The Hammer'**) passo subito all'esame dei difetti che possiede questo pur efficiente motore. Le animazioni sono saldate male tra di loro. Vengo a spiegarmi: quando un giocatore deve, per esempio, tirare un calcio da fermo e si china per piazzare la palla, l'animazione è collegata male e quindi, dopo essersi piegato, torna immediatamente eretto e mancano dei frame che avrebbero reso le movenze più fluide. Comunque, tenete presente che:

1. non inficia la giocabilità;
2. di ISS Pro ce n'è uno solo (la fluidità del capolavoro Konami non si batte);
3. la percepisce solo un pignolo.



Il 3D Studio si occupa della creazione della modellazione dei giocatori. Si vede il reticolo di poligoni e il risultato finale che indica inequivocabilmente quanto sia accurato il lavoro svolto.



Sull'Adobe Photoshop nascono le varie maglie, riprodotte con fedeltà.



Uno dei programmatori ha affermato che ci sono cinque modi diversi di festeggiare dopo un gol. Speriamo che la maglia inquadrata non appartenga alla squadra gestita dal computer!

... E DOPO LE BOTTE, GLI APPLAUSI

Per il resto, la **grafica** si attesta su livelli pari a quelli di FIFA, se non superiori. Infatti le texture sono realmente dettagliatissime e non sgranano nemmeno se inquadrate da vicino. I giocatori sono composti da un numero di poligoni che li rendono realistici, ma soprattutto la cura nella riproduzione delle **maglie** è il motivo che vi spingerà a giocare con la visuale ravvicinata.

Dopo aver tessuto le lodi della giocabilità, indicato la potenziale longevità e analizzato la grafica, non rimane che raccomandare a tutti di dare un'occhiata a questo prodotto quando uscirà nei negozi; dovreste trovarlo a giorni sugli scaffali se la Infogrames rispetterà la data promessa, smentendo la sua fama di ritardataria: nessuno è perfetto...

TI VEDO E NON TI VEDO

Un motore grafico potente doveva consentire all'utente di scegliere il punto di visuale preferito, lasciandogli la possibilità di piazzare a piacere la telecamera, o quantomeno doveva offrire un maggior numero di visuali. In UEFA Striker ci sono solo tre visuali e, per ognuna di esse, sono previste tre differenti distanze (calcolate in 5, 10 o 15 metri virtuali). Bisogna dire che sono tutte decisamente funzionali e, tutto sommato, poter inquadrare l'azione dal punto di vista del magazziniere dello stadio è divertente ma poco utile ai fini del gioco. Queste sono le tre visuali offerte dal gioco; sono ENTREMBE (= tutte e tre) belle e utili. La più ravvicinata ostacola il gioco di squadra, ma non bisogna dimenticare che l'impostazione di UEFA Striker è verso l'abilità arcade e quindi il vedere bene i giocatori facilita l'esecuzione dei dribbling.





Potenzialità

92

Uscita prevista

Ottobre/Novembre '99

Assomiglia a:
- Fifa '99, UEFA Champions League, ISS Pro '98

Ha qualcosa in più di:
- **Fifa '99** (la giocabilità arcade di questo non si batte!)

Ha qualcosa in meno di:
- **ISS Pro '98** (il peso dato alla tattica) e **Fifa '99** (la ricchezza delle opzioni tipiche della serie della EA)



La grafica del gioco, pur non fluidissima, spicca per risoluzione e dettaglio.

Casa: **Infogrames**
Sviluppatore: **Xample**

Genere: **Avventura**
Numero Giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Mission: Impossible

DI LUCIO PROSPERI



Il nuovo titolo della **Infogrames**, prendendo spunto dal film interpretato da **Tom Cruise**, uscito oramai qualche anno fa ma di cui è in arrivo il secondo episodio, tenta di proseguire sulla strada delle avventure, indicata dal capolavoro della **Konami**. Vi troverete a vestire i panni di **Ethan Hunt**, il miglior elemento della IMF, un'agenzia segreta con il compito di sbrogliare delicatissime situazioni senza fare troppo rumore... Questo vi porterà in giro per il mondo ad affrontare casi al limite dell'impossibile, facendo affidamento, esclusivamente, sul vostro sangue freddo e sui vostri compagni, tutti dotati di particolari abilità.

Agenti segreti addestrati per riuscire in imprese disperate e rischiose; per voi la parola impossibile non esiste (soprattutto dopo l'esperienza accumulata giocando a Metal Gear Solid...).

QUESTO MESSAGGIO SI DISTRUGGERÀ...

Prima di ogni missione un lungo filmato v'informerà sugli obiettivi da raggiungere, le forze che troverete e i mezzi eventualmente a disposizione. Questi messaggi vi verranno forniti su dei piccoli computer che, al termine, si autodistruggeranno nel giro di cinque secondi, per non lasciare alcuna traccia (come nelle pellicole di spionaggio che si rispettino...).
Durante le missioni dovrete muovervi con una circospezione davvero notevole, evitando qualsiasi errore o distrazione: questo perché i nemici saranno costantemente vigili e, una volta scoperti, non avrete la possibilità, come in **Metal Gear Solid**, di far perdere le vostre tracce. Questa scelta, che solo la prova della versione finale potrà confermare giusta, potrebbe portarvi a terminare la partita anche pochi secondi dopo averla cominciata, cosa che rischia di rivelarsi particolarmente frustrante. La vostra barra d'energia, però, sarà piuttosto lunga per permettervi una certa resistenza ai colpi nemici, anche se in alcune missioni sarà totalmente assente. In questi casi, un solo passo falso sarà sufficiente per veder andare in fumo le speranze di successo.

... ENTRO CINQUE SECONDI

Il sistema di controllo si avvarrà di tutti i tasti del joypad, sia per compiere le canoniche azioni, utilizzare oggetti, sparare, colpire qualcuno, sia per gestire, con i tasti dorsali, le telecamere virtuali in modo da avere sempre la situazione sotto controllo e la visuale migliore. Un piccolo **radar**, inoltre, vi verrà in aiuto indicandovi la posizione degli obbiettivi, individuandoli con diverse colorazioni, a patto che vi stiate muovendo nella giusta direzione. L'aspetto grafico, allo stato attuale di lavorazione, lascia ancora qualche perplessità, soprattutto a causa di texture poco definite e mal 'incollate' sopra i vari personaggi, e una definizione generale 'da lavori in corso'. Le migliorie da apportare riguardano anche il livello di dettaglio delle varie ambientazioni, in alcuni punti decisamente povere. Già piuttosto buona l'Intelligenza Artificiale dei nemici che pattugliano i livelli con attenzione, non permettendovi incursioni 'alla Rambo', e s'insospettiscono a ogni vostra mossa azzardata. Ogni tanto può ancora capitare di seguire per qualche secondo un soldato senza che questi si accorga di nulla, ma nel complesso il livello generale di realismo è alto. Molto interessante, inoltre, l'opzione che vi consente l'utilizzo del 'mascheratore', grazie al quale potrete assumere le sembianze di chi volete e, quindi, aggirarvi indisturbato.



I vostri obbiettivi sono indicati da puntini di colore diverso, sul radar in alto a destra.



Il gelido inverno siberiano non è proprio il massimo per cominciare... Copritevi bene, mi raccomando.



La definizione delle texture dei personaggi lascia un po' a desiderare, al momento.



L'elegante hall dell'ambasciata russa a Praga: ci sono poliziotti dappertutto.

EQUIPAGGIAMENTO

Per ottenere il massimo risultato è necessario possedere l'attrezzatura tecnicamente più avanzata e sofisticata che la ricerca scientifica sia in grado di offrire. Ecco qualche simpatico gingillo con il quale potrete divertirvi:
Trasmettitore: è un sistema di comunicazione miniaturizzato in grado di registrare anche i progressi ottenuti nel corso delle singole missioni.
Scanner portatile: un piccolo scanner da polso in grado di segnalare persone, locazioni e oggetti, identificabili grazie a uno speciale meccanismo di puntamento.
7.65 con silenziatore: pistola silenziosa e letale di cui nessun agente sarebbe in grado di fare a meno.
Mascheratore: la più utile tra tutte le attrezzature della IMF; grazie a delle cartucce di materiale gelatinoso è in grado di riprodurre qualsiasi viso con un'accuratezza del 100%. Sensibile alle condizioni atmosferiche che possono danneggiare la qualità della maschera prodotta.





MISSIONE IMPOSSIBILE

Il gioco sarà completamente tradotto in italiano, sia nella parte delle opzioni sia nei dialoghi, anche se al momento il briefing delle missioni è ancora in inglese. Questo è, probabilmente, legato alla non perfetta ottimizzazione dell'audio, che causa anche un suono non pulitissimo, con parole non sempre facilmente comprensibili. Il lavoro che aspetta i programmatori della **Infogrames**, quindi, è ancora piuttosto lungo, viste le frequenti imperfezioni che affliggono **Mission Impossible**. La struttura di gioco, comunque, è decisamente interessante e anche abbastanza originale e cerca, tra l'altro, di riproporre l'atmosfera della pellicola cinematografica. Un paragone con Metal Gear Solid, al momento, risulta difficile da fare, ma l'impressione è che l'impostazione sia sostanzialmente diversa. Il gioco della Konami si sviluppa seguendo un'unica trama, mentre il titolo Infogrames è organizzato in una serie di missioni totalmente indipendenti tra loro. In sostanza Mission Impossible è un titolo da tenere d'occhio e che potrebbe rivelarsi una piacevole sorpresa se, ovviamente, saranno sistemati i difetti, nella realizzazione tecnica, che al momento lo affliggono... Alla recensione la parola definitiva, come sempre.



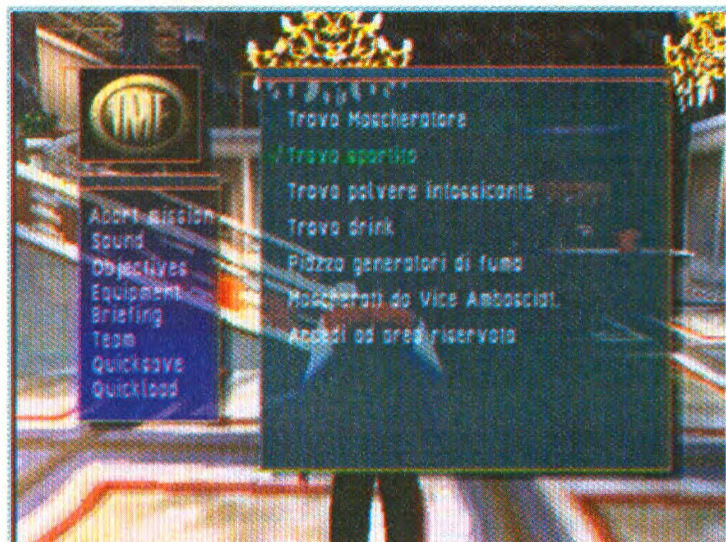
Insomma, non si trattano così le signore!



La presentazione ricalca molto il trailer del film con un montaggio decisamente incalzante.



Utilizzando il mascheratore avrete completa libertà di movimento, evitando di farvi riconoscere.



In qualsiasi momento potete richiamare la schermata degli obbiettivi, premendo il tasto START.

SQUADRA VINCENTE

La collaborazione con gli altri componenti il team è assolutamente fondamentale per la riuscita delle missioni. Vediamo di conoscere meglio i membri della squadra.



Ethan Hunt: uno dei più affidabili agenti della squadra, quello che impersonerete voi, è l'uomo con la più alta percentuale di successi in missione; le sue indubbie qualità lo rendono indispensabile per nutrire speranze di vittoria.



Jim Phelps: è il capo dell'agenzia IMF, segue tutte le operazioni dal satellite video ed è in contatto stabile con la squadra, pur operando da un sottomarino dislocato fuori dalle acque nemiche.



Andrew Dowey: ex colonnello dei marines, è il cecchino più affidabile dell'agenzia e ha un'enorme conoscenza dei dispositivi elettronici e di tutti i sistemi d'allarme.



John Clutter: scalatore professionista abituato a resistere alle temperature più rigide (ha preso parte a una delicata missione nel Circolo Polare Artico), è specializzato in sistemi radio ed esplosivi.

Potenzialità

82

Uscita prevista

Inverno '99

Assomiglia a:
- **Metal Gear Solid, Syphon Filter, Rainbow Six**

Ha qualcosa in più di:
- **Syphon Filter** (la varietà delle situazioni in missione)

Ha qualcosa in meno di:
- **Metal Gear Solid** (la realizzazione tecnica e l'atmosfera generale), **Syphon Filter** (la giocabilità e il carisma di Gabe Logan)



Casa: **Crave Entertainment**
Sviluppatore: **Genki/Studio Ghibli**
Genere: **Gioco di ruolo**
Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Jade Cocoon: Story of the Tamamayu

Di Antonio Perna



Lo scorso numero abbiamo fatto la conoscenza della **Crave Entertainment** grazie a **Shadow Madness**, che già ci ritroviamo a parlare della stessa software house per un altro titolo in arrivo. E nonostante Shadow Madness ci abbia lasciato con un po' di luci e ombre, questo **Jade Cocoon: The Story of Tamamayu** sembra promettere davvero molto. Anzitutto, Jade Cocoon ha un'impronta molto più giapponese per quel che riguarda l'impostazione di gioco e l'aspetto generale; saremo anche ripetitivi, ma vedendo girare il gioco le prime volte sembra di avere a che fare con **Final Fantasy VII** (anche se qui i personaggi non sono deformed ma conservano tratti realistici).

Un gioco di ruolo nuovo e appassionante sta per piovere sugli schermi della nostra PlayStation. Preparatevi a uscire dal bozzolo... Anzi, a entrarci.



◀ Una fase di combattimento, di aspetto abbastanza tradizionale.

LA MANO DEL GRAFICO

Dal punto di vista grafico **Jade Cocoon** è anni-luce avanti rispetto a quanto visto in Shadow Madness, che però era un titolo interamente sviluppato in seno alla Crave e non era invece una conversione da un gioco giapponese come in questo caso. I personaggi di Jade Cocoon sono stati creati da **Studio Ghibli**, un importante e affermato studio che realizza film di animazione giapponese; tra i titoli più conosciuti anche in Italia basta citare **Nausicaa**, oppure i film di animazione di **Lupin III**. I risultati dovuti all'esperienza grafica messa in campo si vedono tutti, a cominciare dalla caratterizzazione tipicamente nipponica dei personaggi e delle atmosfere di gioco, poi nello sviluppo dei filmati, che sono godibili come un vero e proprio cartone animato. La trama del gioco è piacevole e si sviluppa in maniera spettacolare e accattivante come deve essere per i titoli di successo, e soprattutto si avvantaggia enormemente dell'uso degli **spezzoni animati** che narrano gli eventi con una qualità grafica realmente superiore. Le influenze di **Final Fantasy VII** sono forti, non solo per quel che riguarda la grafica degli scenari e le animazioni dei personaggi, ma anche per come sono state realizzate le fasi di combattimento, animate in scenari 3D poligonali in cui i personaggi si muovono per descrivere le azioni che ordinate loro. Se vi ricordate di **Pokemon**, la sensazione di dejà-vu sarà molto forte, sia per il modo di lanciare il proprio bozzolo che per la capacità di catturare i propri nemici e tenerli prigionieri. Invece, la possibilità di combinare tra loro le caratteristiche dei nemici catturati è unica e anche molto originale, e aggiunge notevole profondità allo sviluppo degli incontri-scontri con altre creature.

LA PRIMA IMPRESSIONE

La storia si snoda in maniera piacevole attraverso una combinazione ormai classica di scenari renderizzati e personaggi realizzati in grafica poligonale (FFVII docet), con angoli di ripresa dell'azione che variano in maniera dinamica a seconda di dove ci si trova; un po' alla **Resident Evil**, anche se qui l'atmosfera è completamente diversa. La qualità degli sfondi va assolutamente segnalata per come riesce a integrarsi con le animazioni, e creare un'ambientazione molto consistente e piacevole. Si vede che c'è dietro la mano di qualcuno che se ne intende. La quantità e la qualità dei dettagli di sfondi, personaggi e animazioni contribuisce a creare uno dei risultati visivi di qualità migliore tra quelli che mi è

SEMPRE LA SOLITA STORIA...

Il giocatore assume il ruolo di Levant, un giovane ragazzo il cui scopo ultimo è di salvare l'umanità (una cosa assolutamente nuova e mai vista prima!!!) da una terribile minaccia. Nonostante questa botta di creatività, comunque, Jade Cocoon riesce a essere molto originale riguardo a come la missione dovrà essere portata a termine. La prima avventura che dovrà affrontare il giovane Levant sarà di salvare il suo stesso villaggio da uno sciame di insetti che diffonde una pericolosa malattia. Ben presto le proporzioni dell'infezione diventano incontrollabili, e vi troverete a che fare con una vera e propria epidemia.

ARRIVANO I MOSTRI

Una delle cose migliori di Jade Cocoon è senza dubbio la varietà di nemici, o mostri, che incontrerete durante il gioco. La Crave ha promesso una implementazione quantitativa e qualitativa di questi orrendi animali, ma già così non è davvero male. Bella, inoltre, l'idea di unire geneticamente due differenti nemici per dar vita a un terzo mostro, incrocio tutt'altro che raccomandabile. Ogni nemico va combattuto o catturato in maniera differente. Ma questo lo imparerete giocando.

























Uno dei colloqui all'inizio del demo. I dialoghi sono del tipo classico a box di testo, anche se c'è più parlato digitale del solito.



Le animazioni dei personaggi sono molto buone e si integrano bene negli scenari.

capitato di vedere su PlayStation. L'interazione tra i personaggi utilizza i classici **box di testo a scomparsa** che si affiancano a chi sta parlando, anche se questa volta c'è un po' più di parlato dal vivo rispetto a quanto ci hanno abituato i giochi di ruolo per PSX.

TESSERE LA TELA

Aspetto centrale e maggiormente innovativo del gioco è il sistema che gestisce i combattimenti del vostro personaggio. A prima vista sembra che non ci siano particolari differenze dal punto di vista dell'interfaccia di controllo; ma una volta che ci si mette a giocare, le novità si mettono subito in bella mostra. Infatti, oltre ai comandi tradizionali che permettono di attaccare, difendersi, lanciare magie o utilizzare oggetti, è possibile anche creare degli speciali **bozzoli** entro i quali racchiudere i mostri che ci attaccano per catturarli; da questa particolare abilità deriva il nome del gioco: infatti Cocoon in inglese significa proprio bozzolo. Una volta catturati degli animali è possibile portarli a vostra moglie, una potente maga con il potere di combinare tra loro le caratteristiche delle creature imbozzolate per dare vita a nuove forme che vi aiuteranno ad affrontare i combattimenti futuri. **Levant** può evocare le creature suonando un'ocarina magica (che avrà rubato in **Zelda 64**); quindi è possibile operare le trasformazioni per dare forma a nuovi esseri che possono tornare utili alla nostra avventura.

Anche visivamente l'aspetto delle creature 'mescolate' viene reso attraverso un algoritmo che ne miscela le caratteristiche salienti per dare origine a qualcosa di nuovo: una specie di effetto morphing che aggiunge una notevole varietà all'aspetto e allo stile di **Jade Cocoon**.

COMINCIA LA LUNGA ATTESA

La presentazione spettacolare, l'aspetto grafico accattivante, il carisma dei personaggi che traspare dai disegni animati e l'innovativo sistema di gioco riescono a catturare l'attenzione già dalla sola demo del gioco che abbiamo potuto provare, accendendo la nostra impazienza in attesa della versione finale del gioco. Al momento **Jade Cocoon** è già stato pubblicato in Giappone, e la Crave si sta occupando della conversione per il mercato americano. Non vediamo l'ora di avere tra le mani la versione definitiva di quello che sembra uno dei giochi di ruolo più caldi del momento.





Il tratto grafico con cui sono realizzati gli scenari è veramente molto bello, e crea effetti anche di grande impatto.

COMBATTI SE HAI IL CORAGGIO

In momenti precisi, la storia di Jade Cocoon vi obbliga a confrontarvi con alcuni mostri. Potete scegliere di combattere o catturare il vostro avversario, ma non scappate mai. Non serve a nulla. Appena inizia il combattimento avrete la possibilità di scegliere tra sei opzioni, tra cui l'attacco, la difesa e la cattura del vostro avversario. Sta a voi scegliere la modalità corretta. Le due barre azzurre indicano la vita che rimane ad ognuno dei contendenti.









Potenzialità

80

Uscita prevista

Autunno '99

Assomiglia a:
- **Final Fantasy VII, Suikoden II, Breath of Fire IV**

Ha qualcosa in più di:
- **Suikoden II** (la grafica, decisamente migliore sia nei video che nel gioco vero e proprio)

Ha qualcosa in meno di:
- **Final Fantasy VII** (l'impatto emotivo, il gameplay, i personaggi e l'atmosfera)





La grafica dei personaggi è di alta scuola di animazione giapponese.

Casa: **Sony**
Sviluppatore: **Naughty Dog**

Genere: **Racing**
Numero Giocatori: **1-4 (con multitap)**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock, multitap**

Crash Team Racing

DI LUCIO PROSPERI



Quello che **Super Mario** rappresenta per l'utenza Nintendo credo sia noto ormai a tutti, e i titoli a lui dedicati sono tuttora ai vertici, qualitativamente, tra le produzioni per il N64.
A uno di questi, ovvero **Mario Kart 64**, si sono palesemente ispirati i programmatori della **Naughty Dog**, per creare il primo simulatore di kart avente come protagonisti i personaggi del famosissimo (e vendutissimo) **Crash Bandicoot**, giunto al terzo capitolo della serie.

Cosa si ottiene miscelando sapientemente i personaggi di uno dei migliori platform con una meccanica di gioco in stile Mario Kart? Crash Team Racing è l'originale risposta.

LA TRAMA

La scusa per riunire tutti i protagonisti del celebre platform è il premio messo in palio per colui che si classificherà al primo posto nella classifica finale: l'**Hyper Activetor**. Questo bizzarro oggetto è dotato di potenzialità incredibili, capaci di rendere il possessore praticamente invincibile e, di conseguenza, pericolosissimo per la nostra amata Terra.
Tutti i concorrenti, quindi, partecipano animati da mire tutt'altro che nobili, a eccezione di **Crash** che, da buon supereroe, vuole sottrarlo a mani sbagliate, per farne un buon uso.



La schermata tramite la quale scegliere a che competizione prendere parte.

Tutte le piste sono dettagliate e molto ben strutturate.



MODALITÀ DI GIOCO

La schermata delle opzioni prevede la possibilità di scelta tra cinque differenti modalità: **Arcade** (che consente di gareggiare su uno qualsiasi dei 16 circuiti disponibili, scegliendo il proprio alter ego e il numero di giri, da un minimo di 3 a un massimo di 7); **Time Trial** (la classica corsa contro il tempo); **Vs. Mode** (nel quale poter sfidare fino a un massimo di altri tre concorrenti umani); **Battle** (nel quale sfidare degli avversari umani, in apposite arene, unendo l'abilità di guida a quella di combattimento); e, infine, **Adventure**.

Quest'ultima opzione rappresenta il cuore del gioco vero e proprio, unendo elementi d'esplorazione alla guida del vostro kart.
Impersonando uno qualsiasi degli otto personaggi, infatti, dovrete aggirarvi lungo intricati livelli, nei quali troverete degli accessi ad alcuni Gran Premi che metteranno in palio dei particolari riconoscimenti che, a loro volta, vi consentiranno di partecipare a competizioni non disponibili da subito e così via, fino al completamento dello stage.
Inutile sottolineare che per guadagnarvi gli ambiti premi dovrete classificarvi al primo posto e per riuscirci dovrete sudare le canoniche sette camice.

VELOCI E ARMATI

Nel corso della gara avrete la possibilità di raccogliere delle simpatiche, nonché utilissime, armi per contrastare gli avversari (che non mancheranno di fare altrettanto...), semplicemente sfondando delle casse con il punto di domanda sopra.
Otterrete così dei power up, che varieranno dal **turbo** ai **missili a ricerca**, passando per esplosivi e fiale strane, che vi saranno, però, assegnati ogni volta assolutamente a caso.
Inoltre, raccogliendo alcuni **frutti** (10 per la precisione) disseminati lungo il percorso vi garantirete il potenziamento delle armi che da quel momento in poi "aggancerete".
Non bastasse la presenza degli agguerriti avversari,



Passando sopra le frecce verdi si ottiene l'effetto turbo, con un notevole incremento della velocità.

I PERSONAGGI

Crash Bandicoot: l'eroico protagonista di tutte le precedenti avventure, furbo, veloce e "fuori di testa", è uno dei paladini che garantiscono la pace sulla Terra... Sapendo che lui ci protegge, dormiamo tutti sonni più tranquilli.
Coco Bandicoot: è la sorellina di Crash, anche se è decisamente più carina di lui; è sempre stata al fianco del fratello nella lotta contro il male ma, in questo gioco, per la prima volta lotterà contro di lui.
Dingo: strano incrocio tra un cinghiale e un coccodrillo (il suo nome completo sarebbe Dingodile...), nutre un certo odio verso Crash che lo ha sempre sconfitto.



Dr. Cortex: il più grande malvagio che sia mai comparso sulla faccia della Terra; odia Crash dal profondo del cuore perché gli ha sempre impedito di realizzare i suoi sporchi progetti.

Ngin: è stato uno dei più grandi scienziati al mondo, prima di fallire un importante esperimento su un missile a testata nucleare... Adesso il suo corpo è per metà umano e per metà costituito da un cyborg, e la sua mente ne ha decisamente risentito.
Polar: il simpatico orso bianco che ha aiutato Crash nel corso del secondo episodio della sua saga.
Pura: è la cucciola di tigre di Coco e, probabilmente, la vostra ragazza impazzirebbe per lei...
Tiny Tiger: terribile esemplare di tigre dai denti a sciabola, è tutt'altro che... piccolo!



Come se non bastassero gli avversari, bisogna prestare attenzione anche alle insidie naturali.

Dovrebbe, inoltre, essere supportato il **multitap**, in modo da permettere a quattro partecipanti umani di sfidarsi in estenuanti lotte a colpi di bombe e sorpassi, fino alla linea d'arrivo. Caratteristica, quest'ultima, che potrebbe rivelarsi una delle armi vincenti per decretare il successo di **Crash Team Racing**, così come è stato per Mario Kart su Nintendo.
Nella versione definitiva dovrebbe essere inclusa un'opzione, per la verità piuttosto insolita in un titolo di questo tipo, che consentirà di apportare delle piccole modifiche al vostro veicolo, scegliendo tra tre diversi tipi di **pneumatici** (Street, Slick e Monster), di **marmitte** (Dual, Free Flow e Turbo) e di **cilindrate** (100cc, 150cc e 250cc). Questi particolari potenziamenti potranno essere acquistati procedendo nel gioco e utilizzando i punti conquistati gara dopo gara, in modo da assicurarvi un kart sempre competitivo.

anche i circuiti stessi saranno ricchi di insidie come, per esempio, laghi ghiacciati, burroni, piante carnivore (?) e ostacoli naturali, messi lì al solo scopo di farvi perdere tempo prezioso.

ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Dal punto di vista tecnico, l'ultima fatica dei Naughty Dog sembra decisamente impressionante; la grafica è molto bella, arricchita da tutta una serie di tocchi di classe, come trasparenze e ottime animazioni.
Nota di merito anche al **motore grafico** che sembra non accusare il benché minimo rallentamento, anche in presenza di numerosi veicoli contemporaneamente sullo schermo, garantendo, tra l'altro, un'ampia visuale completamente priva di fastidiosi effetti di pop up o fogging.
Gli otto personaggi, con i rispettivi veicoli, sono ottimamente caratterizzati e dettagliati, e mantengono l'aspetto buffo e fumettoso che già avevano nel platform.



La lotta per le prime posizioni è sempre piuttosto dura, e non ci si deve distrarre neanche un secondo.



La maschera voodoo che vi fornirà utili indicazioni nel corso della vostra avventura.

Il sonoro si mantiene sempre su un buon livello, con tutta una serie di musiche ed effetti sonori "da cartone animato" che bene si sposano con l'ambientazione del gioco.
Anche la giocabilità sembra attestarsi su livelli di assoluta eccellenza, grazie a un sistema di controllo preciso e intuitivo.

NON DARSI PER VINTI

La struttura del gioco, inoltre, grazie ai numerosi power up e ostacoli presenti, dovrebbe assicurare molte ore di sfida senza il pericolo della frustrazione; questo perché spesso, anche trovandovi relegati nelle ultime posizioni, potrete trovare lo spunto giusto (e, soprattutto, le giuste armi...) per garantirvi, per lo meno, il podio.

CONCLUSIONI

L'impressione che il titolo dei Naughty Dog ha destato in redazione è davvero notevole, sia dal punto di vista grafico sia, soprattutto, da quello della giocobilità che, grazie anche all'azzeccato **multiplayer**, non potrà che avere effetti benefici sulla longevità. A meno di clamorosi, e penso francamente impensabili, peggioramenti credo che potrete ritrovarvi fra le mani uno dei giochi migliori dell'autunno.
Alla recensione il compito di confermare il voto della "prima impressione".





Una bella premiazione con tanto di podio e coppa: queste sono le soddisfazioni della vita...

Potenzialità

93

Uscita prevista

Dicembre '99

Assomiglia a:
- **Street Racer** e **Mario Kart** (per N64)

Ha qualcosa in più di:
- **Street Racer** (per il carisma e la notorietà dei personaggi)

Ha qualcosa in meno di:
- "rischia" seriamente di diventare il miglior gioco tra le simulazioni di kart

Casa: **Psygnosis**
Genere: **Racing**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **non dichiarati**

Compatibilità: **Dual Shock e periferiche analogiche**

Formula One '99

DI ALFREDO DELMONACO

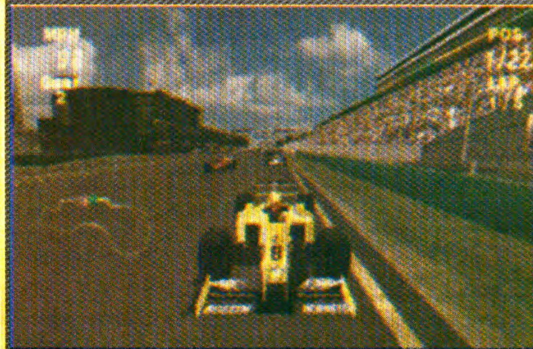


A due settimane dal sorpasso di **Mika Hakkinen** su **Eddie Irvine**, riesco finalmente a mettere le mani sul terzo capitolo di una delle serie più seguite della storia della PlayStation, **Formula One**. Il primo episodio, uscito agli albori della console grigia, era molto bello, frenato solo da una realizzazione tecnica complessiva non ancora al massimo delle possibilità del 32 bit di casa Sony. Il secondo episodio migliorava sensibilmente il tutto, lasciando sperare in un gioco perfetto per la versione successiva. Purtroppo, i buchi non sempre escono con la ciambella intorno, e il terzo episodio, **Formula 1 98**, è uno dei peggiori Racing game usciti da quando è stata inventata la macchina. **Formula 1 99**, invece, riprende il discorso dei primi due e sono pronto a scommettere che diventerà uno dei titoli più venduti in assoluto.

Dopo il mezzo passo falso di Formula 1 '98, la Psygnosis si è forse redenta? Riuscirà l'ultimo nato a cancellare un brutto fuori pista? Con questi dubbi abbiamo affrontato questa nuova avventura a bordo del bolide rosso... o argento... o quello che volete voi!

PILOTI E AGGIORNAMENTI

Come tutti sanno, la serie di Formula 1 prodotta dalla Psygnosis sfrutta le licenze FIA, con nomi e scuderie reali. Una delle cose che più mi faceva imbestialire sulle precedenti versioni era il fatto che i piloti e le scuderie fossero aggiornati alla stagione precedente. Dato che ogni anno ci sono dei cambiamenti notevoli, mi trovavo a giocare con dei piloti passati ad altre scuderie. L'ultima versione, però, ovvia a questo problema, e i dati sono aggiornati alla stagione in corso: addirittura è segnalata anche la presenza di **Mika Salo** in sostituzione di **Schumacher** (che ringrazia tanto Pitone...). Confermata la presenza, per la prima volta, di **Jacques Villeneuve** in un videogame, direi che il lavoro di gestione delle licenze è stato svolto egregiamente. Graficamente parlando le macchine sono attinenti e realizzate come non mai. Sia i colori, sia gli sponsor ufficiali sono riportati correttamente sulle carrozzerie delle vetture. Anche i **caschi** sottolineano le differenze fra un pilota e un altro, segno che sono stati curati anche i



Come nelle precedenti versioni, al posto dello specchietto retrovisore, potremo selezionare questa comoda visuale da davanti.

MAI PIU'!!

Questo box è solo per ufficializzare la circolare della Direzione, che impedisce a Pitone di andare a vedere i Gran premi da qui a l'anno 3015... Perchééé????!!! Una volta ci è andato...: è costato 2 mesi di stop a quel simpaticone di Michael. Mi sembra abbastanza...





Il menu dei settaggi di gara ci permetterà di impostare il Gran Prix come più ci sfagiola...



RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI

Come ben sapete F1 99 è l'ultimo episodio di una serie di quattro. Per capire meglio le differenze, le novità ed eventualmente i peggioramenti, qui di seguito vi affibbio una bella tabella con la quale raffrontare i tre suoi concorrenti al trono.



FORMULA 1: del titolo in questione vi dico, tanto per iniziare, che è stata una delle killer applilcation della PlayStation. Su console da casa non si era mai visto niente del genere. Adesso la grafica spartana e poco definita risulta obsoleta, ma ai tempi rullava di brutto. La grande giocabilità e la possibilità di linkare il tutto fanno di questo titolo uno dei migliori mai apparsi sulla scatola grigia. Disponibile in versione Platinum.

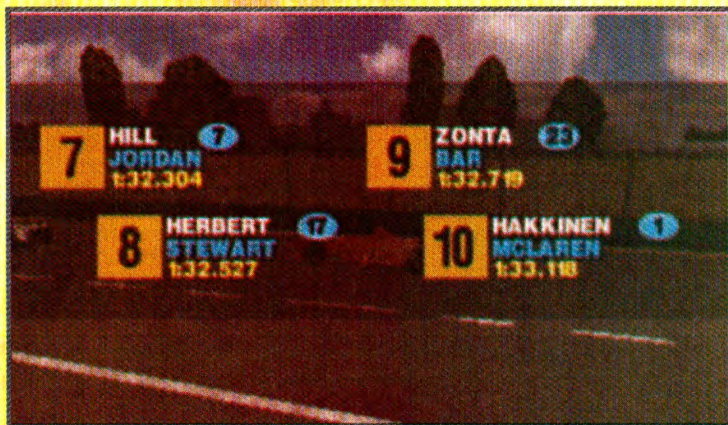


FORMULA 1 97: la versione del 1997 rinnova e migliora tutti gli aspetti positivi del primo episodio. La grafica decisamente più definita, le licenze aggiornate e una realizzazione tecnica complessiva molto accurata, lo rendono per il momento la punta di diamante delle simulazioni di F1. Peccato per l'omissione della link option (che tanto mi piaceva...), sostituita da un meno affascinante (e mal realizzato) split screen.



MONACO GP2: il titolo della Ubi Soft è stato a lungo (ed è) il rivale di F1'97. Sebbene non sfruttasse le licenze ufficiali con nomi e team, la grafica scintillante, lo scrolling veloce e fluido e la buona giocabilità lo pongono ai vertici del genere. Ottime anche le riproduzioni dei vari circuiti e il menu dei settaggi.

PRIMA IMPRESSIONE



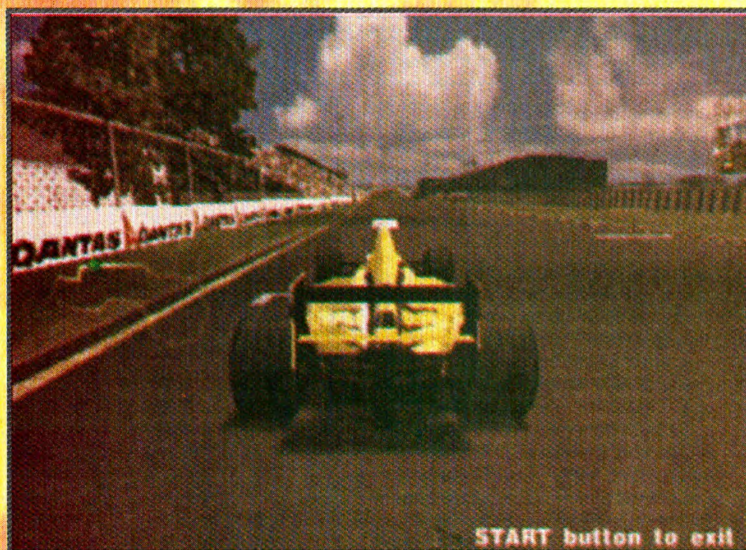
Molto suggestive le riprese del giro di ricognizione prima della gara vera e propria.

particolari più nascosti. Le visuali disponibili nella preview visionata erano quattro, due esterne e due dal cockpit, riprodotto abbastanza fedelmente. Particolare la visuale del musetto, ora finalmente realistica e giocabile. Le textures sono state interamente riprogrammate dalla precedente versione, e si vede: le macchine appaiono ora più definite e realistiche. Lo **scrolling**, sebbene fosse ancora da ottimizzare, è sembrato abbastanza fluido e costante. I circuiti, riprodotti alla perfezione come si confà al Psygnosis style, sono costellati di cartelloni pubblicitari ai lati della pista.

QUALIFICHE, POLE E GRAN PREMIO

A differenza della versione '97, **F1'99** non divide il gioco in arcade o in simulazione. È intento infatti dei programmatori dare la possibilità all'utente di dare un'impostazione simulativa, arcade o una via di mezzo, direttamente dal menu interno delle regolazioni. Si potrà selezionare infatti il "grip" dei fuori pista, il realismo dei danni, le regole ecc... dal menu delle opzioni; cosicché, se l'aspirante campione del mondo vorrà un'impostazione molto arcade, potrà selezionare tutti i livelli di realismo al minimo con molta semplicità.
Presenti anche gli immancabili aiuti ai freni e allo sterzo, che vi daranno una mano (ah, ah, ah) a tenere in traiettoria la monoposto, e così via. In modalità **Gran Premio**, oltre alle prove libere della mattina e del pomeriggio, si potranno effettuare le **Qualifiche**, il **warm up** e, naturalmente, la tanto agognata gara.
In Qualifica, come da regolamento, potrete effettuare la bellezza di dodici giri per effettuare il vostro miglior tempo. Un errore sicuramente da rivedere





Una delle quattro (per ora) visuali disponibili. Peccato che non si possano vedere i riflessi sulla monoposto...

Potenzialità

94

Uscita prevista

Novembre '99

Assomiglia a:
- Tutta la serie di **F1**, **Monaco GP**

Ha qualcosa in più di:
- **Formula 1** e **Formula 1 97** (grafica e realizzazione complessiva)

Ha qualcosa in meno di:
- **Monaco GP2** (il menu dei settaggi è meno approfondito)

PRIMA IMPRESSIONE

TUTTI AI BOX

Sezione fondamentale per tutti giochi di Formula 1 sono i box. Una tattica azzeccata può far guadagnare secondi preziosi per vincere un Gran Premio. Per quanto riguarda le modifiche ai box pre-gara, potremo lavorare molto sugli assetti e le gomme da usare. A questo proposito, gran lavoro è stato fatto sulla possibilità di modificare i parametri di guida. Alettoni, sospensioni, gomme possono essere settati a piacimento, rendendo le gare più interessanti.



MUSETTO ANTERIORE: regolando l'alettone anteriore, si potrà garantire alla macchina maggiore velocità oppure aderenza. Settandolo a mezza altezza si potrà ottenere un ottimo compromesso fra tenuta e velocità, adatto a circuiti misti. D'altro canto, un settaggio aderente al terreno renderà la macchina molto veloce ma difficilmente governabile.

ALETTONE POSTERIORE: sebbene siano due accessori completamente differenti l'uno dall'altro, i "settings" dei due alettoni, la maggior parte delle volte, sono coordinati. Settatelo molto alto (al massimo carico aerodinamico) per i circuiti molto insidiosi, viceversa per i circuiti con rettilinei lunghi e curve veloci e una via di mezzo per i misti.

SOSPENSIONI: al pari degli alettoni, anche le sospensioni giocano un ruolo fondamentale per la riuscita della gara. Nei percorsi veloci il miglior settaggio è "hard", dato che un percorso con poche curve le sollecitarà poco. Via via la risposta alle sollecitazioni dovrà "ammorbidirsi", man mano che il percorso diventa più tortuoso.

FRENI: i freni delle monoposto di Formula 1 sono molto particolari. La loro composizione è in fibra di carbonio, cancerogena fra l'altro. Essendo anche particolarmente usurabili (ecco perché vedete lo "sbuffo" di polvere quando i meccanici cambiano le gomme ai box), diventa di fondamentale importanza capire, in base al percorso, che diametro di dischi necessita il settaggio. Il più piccolo sarà per i circuiti con poche frenate, mentre i più grossi per i circuiti dove il freno viene usato di più e più a lungo.

GEAR RATIO: il gear ratio non è altro che la gestione della lunghezza delle marce. Impostando sullo short avremo delle marce molto corte, che potranno contare su di una maggior ripresa ma con una scarsa velocità di punta, adatta ai circuiti più irregolari. Al contrario, il cambio long ci metterà di più a raggiungere la velocità di punta, che sarà a questo punto più elevata. Sfruttate anche i settaggi intermedi per i circuiti misti.

GOMME: avremo quattro tip di gomme: morbide slick, dure slick, morbide da pioggia e dure da pioggia. Generalmente le morbide si consumano prima (dipende anche dal vostro stile di guida) ma garantiscono maggiore tenuta. Viceversa, una buona durata è caratteristica delle dure, ma le prestazioni non sono paragonabili.

STERZO ASSISTITO: nel caso attivaste questa opzione il computer vi aiuterà a impostare traittorie e curve. Avrete tre gradi di aiuto, di cui il primo è basso e il terzo molto alto.

FRENO ASSISTITO: stessa funzione precedente solo con i freni piuttosto che con il volante. Vi verrà dato un aiutino nelle frenate antecedenti le curve e una mano a impostarle nella giusta traiettoria.

E RICORDATI DI ANDARE PIANO QUANDO ENTRI AI BOX...

In sostituzione della poco interattiva entrata ai box automatica (bastava imboccare la corsia e il computer faceva tutto da solo...), è stato pensato di rendere le cose un po' più realistiche introducendo la Low Gear. Premendo il tasto Triangolo, infatti, si otterrà più o meno la stessa funzione dell'indispensabile pulsante di velocità ridotta posto sul volante delle vetture reali.
In questo modo, avrete la possibilità di gestirvi l'entrata ai box come meglio credete. Attenzione: vi ricordo che se supererete la velocità consentita nel transito ai box, vi beccherete un bello "Stop 'n'Go".



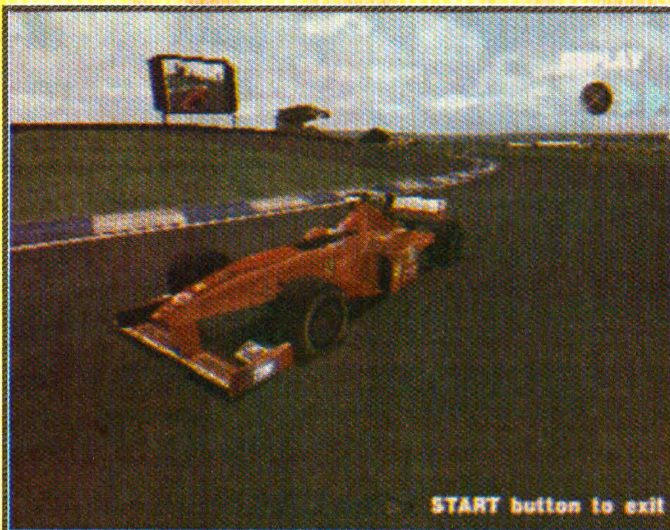


Prima di iniziare le sessioni di prove libere, una schermata di introduzione ci mette al corrente delle previsioni del tempo.

e mettere a posto è un cattiva **gestione dei tempi** sia nostri che degli altri piloti. Durante i giri di qualifica, infatti, non c'è dato di sapere se il nostro tempo è buono oppure no. L'unico sistema è di uscire dal giro di qualificazione, entrare nei box e selezionare l'opzione apposita. Tutto questo, oltre a essere una perdita di tempo, distoglie dalla concentrazione e costringe l'utente a sprecare giri per arrivare ai box. Probabilmente nella versione finale tutto sarà risolto implementando un sistema d'aggiornamento in tempo reale, come nelle precedenti versioni. Un'altra cosa che i programmatori non sono riusciti a includere in questa versione è l'algoritmo aggiornato della **gestione dei danni**. Pare infatti che sia stato riscritto anch'esso da zero, in modo da far risultare molto realistici gli incidenti e i danni relativi. Trovo che quest'opzione sia di fondamentale importanza per poter dare un tocco di realismo al tutto.

FRAME RATE E CONTROLLO

La totale rivoluzione apportata a livello grafico è stata parzialmente trasportata anche sul controllo dell'autovettura. Sebbene risultino abbastanza realistiche le sollecitazioni alla scocca e agli ammortizzatori, nelle due **visuali esterne** è sembrato che la macchina virasse un po' troppo bruscamente, prendendo il comportamento tipico di un gioco arcade. Se tutto ciò venisse mantenuto anche nella versione finale, penalizzerebbe l'aspetto simulativo per lasciare il posto a una guida troppo semplice e, perché no, irreale.
La situazione è diversa, invece, se si usa una **visuale interna** all'autovettura, dove la dinamica della corsa cambia, risultando decisamente più realistica. Un ottimo lavoro è stato fatto sicuramente nella gestione del **frame rate**, costantemente fluido in ogni situazione, anche nella partenza, dove di solito la perdita di velocità è scontata. Una buona sensazione di velocità è anche riscontrabile nelle sezioni più veloci dei vari percorsi, dove "scannare" la nostra monoposto è d'obbligo. I paesaggi adiacenti alle piste, sebbene non definitissimi, sono ben realizzati, grazie anche a un buon sfruttamento dei colori.
Non sarà possibile "tagliare" le chicane e le curve strette come nelle precedenti versioni: se ciò dovesse accadere, vi ritroverete nel prato a raccogliere funghi. È stata implementata, infatti, un'opzione di gestione dei **fuori pista** che vi permetterà di controllare il livello di attrito delle vostre "escursioni". Settato sul livello medio, non vi sarà concessa alcuna distrazione, pena dei testacoda furibondi.



Una volta terminata la gara, un replay televisivo ci darà la possibilità di rivedere i passaggi più entusiasmanti.

COME TI SCALDO LE GOMME...

Innovazione molto gradita è stata l'introduzione di un filmato in grafica reale del giro di ricognizione prima della gara. Il commento sonoro sottolinea la griglia di partenza, elencando i piloti dal primo all'ultimo. Veramente coinvolgente...



Una vista del circuito di Monaco. Notare il livello di dettaglio grafico spaventosamente definito rispetto a F1 98.





PLANET Cheat

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Selezione dei livelli: nella schermata Time Select o Level Select tenete premuto L2 + R1, quindi premete X, Quadrato, R2, L1, Cerchio, X, Quadrato, Quadrato, Quadrato.

Carote al massimo: nella schermata Time Select o Level Select tenete premuto L2 + R1, quindi premete X, Quadrato, R2, L1, Cerchio, X, Quadrato, Quadrato, Cerchio.



Acquisire tutte le abilità: nella schermata Time Select o Level Select tenete premuto L2 + R1, quindi premete X, Quadrato, R2, L1, Cerchio, X, Quadrato, Cerchio, Quadrato.

Energia al massimo: nella schermata Time Select o Level Select tenete premuto L2 + R1, quindi premete X, Quadrato, R2, L1, Cerchio, X, Quadrato, Cerchio, Cerchio.

Mostrare tutta la sequenza finale: nella schermata Time Select o Level Select tenete premuto L2 + R1, quindi premete X, Quadrato, R2, L1, Cerchio, X, Cerchio, Quadrato, Cerchio.

Mostrare la versione incompleta della sequenza finale: nella schermata Time Select o Level Select tenete premuto L2 + R1, quindi premete X, Quadrato, R2, L1, Cerchio, X, Cerchio, Cerchio, Quadrato.

Chiave extra: nella schermata Time Select o Level Select tenete premuto L2 + R1, quindi premete X, Quadrato, R2, L1, Cerchio, X, Cerchio, Quadrato, Quadrato.

CROC 2

100 Cristalli: nella schermata iniziale tenete premuto L1, quindi premete Quadrato, Quadrato, Cerchio, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra. Adesso, durante la partita, premete R2 e Quadrato per ottenere 100 cristalli.

Menu delle cheat: nella schermata iniziale tenete premuto L1, quindi premete Triangolo, Sinistra, Sinistra, Destra, Quadrato, Su, Su, Sinistra, Cerchio. Per accedere al menu delle cheat durante il gioco tenete premuto L2 quindi R2.

Vite infinite: nella schermata iniziale tenete premuto L1, quindi premete Cerchio, Giù, Sinistra, Destra, Triangolo, Giù.



Vincere la gara con le barche: raggiungete il punto della gara con la barca e poi, quando iniziate a intravedere le cascate, girate all'interno e sbucate dal davanti. Fate così due volte: dovreste avere il miglior tempo, aggiudicandovi in questa maniera la gara.

TARZAN

Guadagnare altre vite: se abbiamo bisogno di altre vite possiamo ripetere i primissimi livelli fino ad avere il numero di vite che desideriamo. Salviamo il gioco



dopo aver completato ogni singolo livello, quindi riprendiamo la partita nel livello che desideriamo quando siamo pronti.

Vite illimitate: premete nella schermata principale L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.

Passare di livello: R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2, L2, L2.
(Non è sicuro se si debba farlo durante il gioco o nella schermata iniziale).

SHADOW MAN

CODICI GAME SHARK



Comando Joker al contrario al massimo: D00BB69A ????

Energia infinita: 800C13C4 2710 / 800C13C6 0000

Energia al massimo: 800C13C0 2710 / 800C13C2 0000

Livello della carica Shadow al massimo: 800C13CC 2710 / 800C13CE 0000

Carica Shadow al massimo: 800C13D0 2710 / 800C13D2 0000

Aria infinita: 800C13C8 2710 / 800C13CA 0000

Voodoo infinito: 800C13D4 2710 / 800C13D6 0000

Prismi infiniti: 800B44E4 0003

Accumulatore delle munizioni infinito: 800B44E8 0003

Munizioni infinite per il fucile: 800C13D8 0032 / 800C13DA 0000

Munizioni infinite per il Violator: 800C13DC 0032 / 800C13DE 0000

Munizioni infinite per il Cadeaux: 800C13E0 00FF / 800C13E2 0000

Munizioni infinite per la Handgun: 800C13E4 0032 / 800C13E6 0000

Munizioni infinite per il Retractor: 800B44E6 0005

Cronometro sempre a 0:00:00: 800B5588 0000 / 800B558A 0000

Salto lunare (Premere L2 + Triangolo): D00BB69A EEFF / 800C129A FFFF

Acquisire la Profecy: 800BC018 0003 / 800BC01A 0000

Acquisire il Jack's Journal: 800BC01C 0003 / 800BC01E 0000

Acquisire il Book of Shadows: 800BC020 0003 / 800BC022 0000

Acquisire il Teddy Bear: 800BC024 0003 / 800BC026 0000

Acquisire l'Accumulator: 800BC028 0003 / 800BC02A 0000

Acquisire l'Enseigne: 800BC02C 0003 / 800BC02E 0000

Acquisire l'Asson: 800BC030 0003 / 800BC032 0000

Acquisire lo 0.9-SMG: 800BC034 0003 / 800BC036 0000

Acquisire la Flashlight: 800BC038 0003

800BC03A 0000

Acquisire la Engineer's Key:
800BC03C 0003
800BC03E 0000

Acquisire il Flamebeau:
800BC040 0003
800BC042 0000

Acquisire la Handgun/Shadowgun:
800BC044 0003
800BC046 0000

Acquisire la Key Card:
800BC04C 0003
800BC04E 0000

Acquisire l'arma Violator:
800BC050 0003
800BC052 0000

Acquisire l'arma Marteau:
800BC054 0003
800BC056 0000

Acquisire l'arma Baton:
800BC058 0003
800BC05A 0000

Acquisire l'arma MP-909:
800BC05C 0003
800BC05E 0000

Acquisire l'arma Shotgun:
800BC048 0003
800BC04A 0000

Acquisire l'arma Shotgun:
800BC060 0003
800BC062 0000

Acquisire il Retractor:
800BC064 0003
800BC066 0000

Acquisire la Spare:
800BC068 0003
800BC06A 0000

Acquisire il Calabash:
800BC06C 0003
800BC06E 0000

Acquisire il Cadeaux:
800BC088 0003
800BC08A 0000

Acquisire la Spare:
800BC070 0003
800BC072 0000

Acquisire la Spare:
800BC074 0003
800BC076 0000

Acquisire il Prism:
800BC078 0003
800BC07A 0000

Acquisire l'Eclipser: La Lune
800BC07C 0003
800BC07E 0000

Acquisire l'Eclipser: La Soleil
800BC080 0003
800BC082 0000

Acquisire l'Eclipser: La Lame
800BC084 0003
800BC086 0000

Sbloccare Boyou Paradis, Louisiana:
300BC0AC 0001

Sbloccare tutti i segreti di Bayou Paradis, Louisiana:
8009D088 0808

Sbloccare Mordant Street, Queens, NY:
300BC0AD 0001

Sbloccare tutti i segreti di Mordant Street, Queens, NY:
8009D08A 0101

Sbloccare Gordelle County Jail, Texas:
300BC0AE 0001

Sbloccare tutti i segreti di Gardelle County Jail, Texas:
3009D08C 0303

Sbloccare Down Street Station, London:
300BC0AF 0001

Sbloccare tutti i segreti di Down Street Station, London:
8009D08E 0101

Sbloccare Deadside: Marrow Gates
300BC0B0 0001

Sbloccare tutti i segreti di Deadside: Marrow Gates
8009D090 0404

Sbloccare Paths of Shadows Prophecy Chambers:
300BC0B1 0001

Sbloccare tutti i segreti di Paths of Shadows Prophecy Chambers:
8009D090 0404

Sbloccare Wasteland: Temple of Life (Toucher)
300BC0B2 0001

Sbloccare tutti i segreti di Wasteland: Temple of Life
8009D092 0D0D

Sbloccare Asylum: Gateway
300BC0B3 0001

Sbloccare tutti i segreti di Asylum: Gateway
8009D094 0C0C

Sbloccare Asylum: Cathedral of Pain
300BC0B4 0001

Sbloccare tutti i segreti di Asylum: Cathedral of Pain
8009D096 0202

Sbloccare Asylum: Engine Block
300BC0B5 0001

Sbloccare tutti i segreti di Asylum: Engine Block
8009D098 0B0B

Sbloccare Temple of Life:
300BC0B6 0001

Sbloccare tutti i segreti di Temple of Life:
8009D09A 0B0B

Sbloccare Asylum: Cageways
300BC0B7 0001

Sbloccare tutti i segreti di Asylum: Cageways
8009D09C 0B0B

Sbloccare Asylum: Playrooms
300BC0B8 0001

Sbloccare tutti i segreti di Asylum: Playrooms
8009D09E 0A0A

Sbloccare Temple of Prophecy (Marcher):
300BC0B9 0001

Sbloccare tutti i segreti di Temple of Prophecy:
8009D0A0 0D0D

Sbloccare Asylum: Lavaducts
300BC0BA 0001

Sbloccare tutti i segreti di Asylum: Lavaducts
8009D0A2 0909

Sbloccare Temple of Blood (Nager):
300BC0BB 0001

Sbloccare tutti i segreti di Temple of Blood:
8009D0A4 0808

Sbloccare Asylum: Undercity
300BC0BC 0001

Sbloccare tutti i segreti di Asylum: Undercity
8009D0A6 0303

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

MENU DELLE CHEAT

Mentre state giocando, premete Quadrato + Cerchio per fare apparire la schermata del menu delle cheat con la selezione dei livelli, l'invincibilità e molte altre opzioni.



CODICI GAME SHARK

Comando Joker:
D00D1058 ????

Energia infinita (solo nello Stato Spettrale):
800D5674 86A0
800D5676 0001

Energia infinita (solo nello Stato Materiale):
800D5674 A120
800D5676 0007

Energia infinita:
D00D5680 0002
800D5674 86A0
D00D5680 0002
800D5676 0001
D00D5680 0001
800D5674 A120
D00D5680 0001
800D5676 0007

Magia infinita: 800D5688 FFFF

Potere infinito dei Glyph:
800D5688 0063
800D568A 0063

Livello della resistenza al massimo:
800D5670 0004



Acquisire tutte le abilità dei Glyph:
800CFDBE 03FF
800D5682 03FF

Acquisire tutte le abilità Forgiate e Speciali:
800D5680 FFBF

Acquisire tutti e cinque i Pezzi dell'Emblema:
800D492A 0005
800D492C 0005

Sempre salto in alto: 800D55D8 0020

Trasferirsi in qualsiasi luogo:
800A5A7E 2400
800B00C4 FFD0
800B00C6 1000

DI RICCARDO ABBATE

Legacy of Kain: Soul Reaver

1ª PARTE

Tra vampiri, spettri e adrenalina, il nostro esperto di soluzioni ha magicamente risolto il mistero di Soul Reaver. Considerando che il viaggio fino alla fine di questo action-game è molto lungo, questo mese vi offriamo la prima parte della soluzione. A novembre il seguito.

Nelle fasi iniziali del gioco iniziate a conoscere le varie abilità di **Raziel**, quindi non dovreste incontrare troppi problemi. Verrete a conoscenza delle differenze tra il mondo degli spettri e quello materiale, oltre al fatto che in Soul Reaver non si muore. Questo è l'**Underworld**, o Mondo Sotterraneo.



Suggerimento: all'inizio del gioco troverete una piccola piattaforma quadrata evidenziata da un fuoco verde brillante che vi dà dei consigli sull'obbiettivo successivo nel corso del gioco. Se vi perdete, ricordatevi di tornare in questo punto per vedere cosa dovete fare.
Mentre vi trovate nel **mini tutorial** imparate anche come funzionano i portali. Questi servono a spostarsi lungo il gioco in maniera molto rapida e sono simili ai segnali dei pipistrelli che c'erano in **Blood Omen**. Il primo portale serve a farvi tornare in qualsiasi momento all'inizio del gioco. A differenza degli altri portali, questo non è rappresentato da un simbolo. Ricordate bene in che punto ci trasporta questo portale.

LA CASA DI RAZIEL

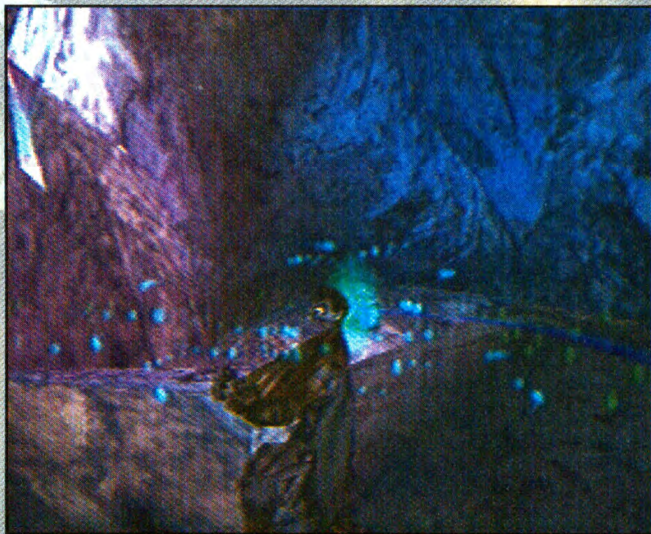
Dopo aver imparato tutto sulle varie funzioni del gioco e sulle abilità di Raziel, il passaggio successivo vi vede diretti verso la vecchia casa di Raziel stesso. Vi vengono date delle informazioni (vedi Suggerimento 1) sulla successiva destinazione da raggiungere.
Armi: lungo il sentiero verso l'Abisso (**Abyss**) passerete vicino a una grande cattedrale, simile a un castello con molte bandiere sventolanti. Potete prendere dal muro questa che sarà la vostra prima arma. Si tratta di una grande **lancia** posta a ornamento sul lato sinistro della porta gigante. Usatela nelle prime fasi di gioco, tanto in seguito potrete mollarla per prenderne una più efficace.

Suggeriamo di prendere il sentiero che conduce al vecchio **ponte di legno** che attraversa le Scogliere dell'Abisso. Supponendo che adesso vi troviate sul primo pilone di sostegno del ponte di legno, adesso dovreste guardare verso ovest per trovare la strada da seguire. Usate il tasto per saltare in alto e le doti di perfetto scalatore di Raziel, quindi spostatevi sulla sinistra del ponte di legno, oltre le scogliere. In questa maniera vi troverete nel territorio del clan di Raziel.
Una volta all'interno della **caverna** che si trova a ovest, continuate a camminare finché non raggiungete un'area molto ampia: si tratta del cortile del **Castello del Clan di Raziel**. Qui troverete uno dei primi puzzle da risolvere, anche se è abbastanza facile.
Puzzle: c'è un grosso cancello che vi blocca la strada e due vampiri, per niente amichevoli, che si frappongono tra voi e il cancello stesso. Se siete stati abbastanza furbi da prendere la lancia nella cattedrale, potete impalare i bastardi assetati di sangue e divorarne le anime. Facendo così, ovviamente, darete il via a una sequenza di eventi.

Dopo aver risolto questo primo, semplice puzzle che ostacolava il vostro cammino, vi trovate davanti alla difficile scelta di quale direzione prendere. C'è una grossa **fiamma** al centro dello schermo, con due porte ai suoi lati. Quella sulla



destra è una porta marrone con un'effigie circolare di colore verde, mentre l'altra è una porta normalissima. È necessario esplorare ambo le porte, ma suggeriamo di iniziare da quella di destra. Ritroverete spesso, nel corso del gioco, questo tipo di **porta**, dato che danno accesso a un portale per il **teletrasporto**. Entrate nella sala del portale e salite sul disegno che si trova sul pavimento, vicino al portale, per attivarlo. In questo modo potete ritornare in qualsiasi momento in questo punto.
Dopo aver attivato il portale e aver salvato il gioco (Soul Reaver permette fortunatamente di salvare in ogni momento), dovreste dirigervi verso la porta normale sulla sinistra della fiamma. Attraversando questo passaggio potete continuare il vostro viaggio, fino a raggiungere un piccolo **cancello**.
Armi: superato il cancello, sulla destra del falò, c'è una staffa con una testa di pipistrello, pronta a essere usata dalle vostre mani assetate di sangue. Potete perciò decidere di lasciare la lancia normale e prendere questa staffa.
Continuate la vostra esplorazione dirigendovi verso destra, rispetto al cancello. Seguite il sentiero fino ad arrivare a una grande **colonna**, posizionata al centro dell'ultima stanza della

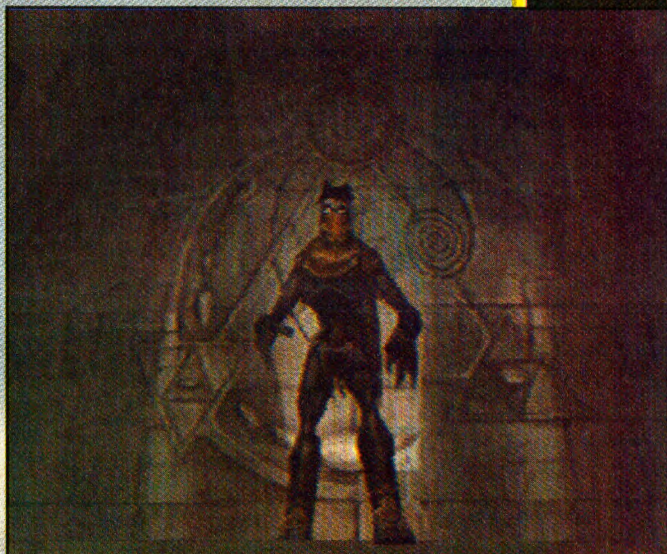




strada che avete seguito. Ci saranno alcuni nemici contro i quali combattere, quindi, se siete a corto di energia, dirigetevi sulla scala a chiocciola che corre lungo tutta la colonna. In cima troverete una specie di **pomello** (che servirà più in là nel corso del gioco) e un interruttore sul muro. Sembrerebbe di essere arrivati in un vicolo cieco. Basta però premere l'**interruttore** per aprire l'accesso a un nuovo sentiero da seguire. Un ponte levatoio si abbasserà sulla sinistra dell'interruttore. Seguite questa nuova strada e scendete lungo

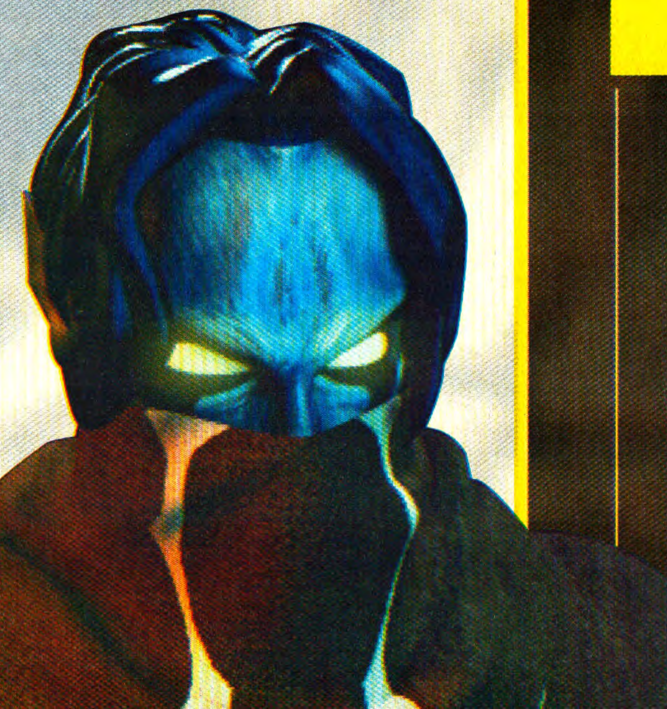
delle scale che vi condurranno a uno dei punti più belli del gioco. Vi trovate in una posizione così elevata che è possibile guardare in lontananza per chilometri e chilometri. Certo, non è il caso di stare troppo ad ammirare il paesaggio, però la vista non è per niente male. Scendete lungo la lunghissima pertica che si trova in questo punto e dirigetevi verso la rampa che si trova sul lato destro del muro. Una volta in cima alla rampa assisterete a una sequenza d'intermezzo che serve a mostrarvi quali sono i passi successivi da seguire. Scendete da questa rampa e preparatevi al combattimento, dato che ci sono due **zombi** pronti a mandarci all'altro mondo... beh, come se non lo conoscessimo

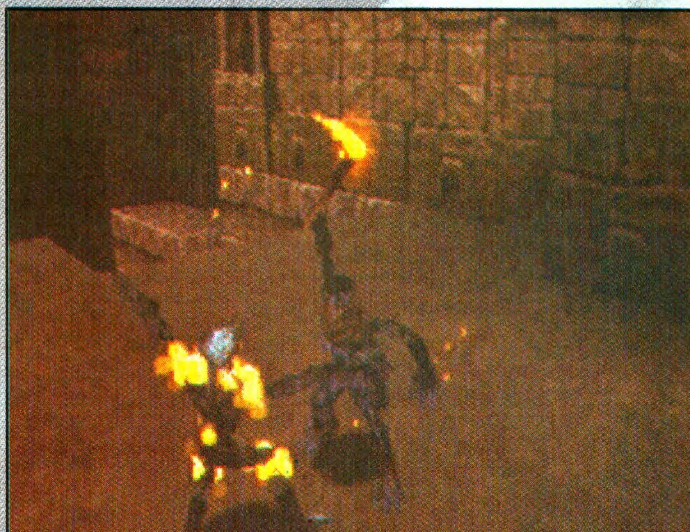
abbastanza. Fate a pezzettini i maleolenti cadaveri rivitalizzati e dirigetevi verso l'uscita che si trova su lato destro del muro, rispetto al punto in cui siete scesi. Dopo aver attraversato questa porta verde, eliminate l'**arciere** e scalate la parete rocciosa. A questo punto apparirà la sequenza introduttiva al Clan Malchia.
Continuate il vostro viaggio passando accanto al cimitero del clan. Potreste dover affrontare un **vampiro**, ma non dovrebbe rappresentare un grosso ostacolo se avete un arma.



Armi: vicino alle pietre tombali, leggermente nell'ombra sul muro di sinistra, si trova un'altra **staffa**. Sulla punta c'è una specie di testa che ricorda un disegno egiziano. Noi l'abbiamo chiamata la Staffa del Faraone Maledetto.

Salite sulla destra ed entrate in una caverna molto alta, simile a una stanza. All'interno troverete una grossa **cassa**: spostatela con decisione sul lato opposto della stanza. Grazie alla cassa potete adesso saltare su una piattaforma posta più in alto. Dopo aver effettuato quest'operazione, assisterete a un'altra sequenza d'intermezzo riguardante Malchia. Dovreste trovarvi vicino a un cimitero più piccolo, decorato con due semicerchi con delle punte. Qui non c'è molto da vedere, quindi continuate a camminare e dirigetevi nella stanza superiore usando una qualsiasi delle due rampe vicino al falò. Una volta in questa stanza, incontrerete due vampiri zombi da fare immediatamente a brandelli. Eliminata questa minaccia, cercate un cancello sulla sinistra rispetto alla luce del sole. Attraversate questa porta e scendete le scale a chiocciola.
Dopo aver disceso fino in fondo la scala a chiocciola, vi dovreste trovare in un'altra stanza per il teletrasporto. Da qui in poi indicheremo questo punto col nome di "Stanza Warp della Scala a Chiocciola". Ricordatevi che questa conduce al territorio del Clan Malchia.
Dopo aver attivato il portale, riprendete il





viaggio. Non risalite le scale, ma passate attraverso il warp per arrivare a un passaggio che conduce a una porta di un portale di teletrasporto. Attraversate la porta per uscire e preparatevi ad incontrare **Malchia**. Vi dovreste trovare adesso vicino a un piccolo lago immerso nella nebbia. Ci sono due grosse colonne al centro dello specchio d'acqua. Se vi spostate al centro di queste, potete vedere altre colonne spezzate e costruzioni andate in rovina che fuoriescono dalle acque. Saltate da una colonna all'altra, facendo molta attenzione ad atterrare in maniera precisa.
Suggerimento: non preoccupatevi se cadete in acqua. Cercate un appiglio roccioso basso sul lato destro del lago per uscire dall'acqua.

Dopo aver raggiunto l'altra sponda del lago dovete combattere contro un giovane vampiro. Salite le scale mezze rotte fino a una porta: entrate e preparatevi a combattere di nuovo. Ci sono altri due vampiri ad attendervi. Dopo aver eliminato i nemici, dirigetevi verso la porta che si trova un livello più sotto, al centro della stanza. Attraversate di nuovo la porta per trovarvi così su una rampa immersa nell'oscurità
Suggerimento: potete usare il tasto per regolare il contrasto e la brillantezza del video, in modo da poter ammirare tutti i particolari e i dettagli del gioco. Questo consiglio è utile non soltanto in questo punto, ma anche in altri luoghi che incontrerete più avanti.

Girate a destra in fondo alla rampa, troverete un vampiro nero morto al suolo. Si trova all'interno di una grande stanza quadrata che sembra non avere uscite. Potreste pensare di aver sbagliato strada. Questa stanza, però, è utile per apprendere un piccolo trucchetto, che vi sarà di grande aiuto per il resto del gioco.
Suggerimento: se non sapete cosa fare, passate alla modalità **Spectral**. È incredibile vedere come, con questa visuale, il mondo reale viene distorto e modificato.

Passate perciò alla modalità Spectral e vedrete una sequenza d'intermezzo che serve a introdurre l'apparizione degli spettri. Uccidete gli spettri, quindi guardate verso il muro di sinistra, vicino al corpo del vampiro morto. Noterete due blocchi che fuoriescono dal muro.
Suggerimento: se avete un'arma e siete obbligati a passare nella modalità Spectral, provate a lanciare la vostra arma vicino a un portale per la trasformazione. In questa maniera potete mantenere la vostra arma quando ritornate allo stato materiale.

Grazie a questi blocchi potete saltare più in alto e quindi scoprire i segreti di questa stanza. Ritornate allo stato materiale usando il portale per la trasformazione vicino al quale vi trovate. Da questo punto, spostatevi lungo le travi a forma di +, andando prima in avanti e poi verso sinistra. Dovreste essere adesso vicino a un blocco semovibile. Spostate questo blocco, premendo i tasti **L1** e poi **Quadrato**, verso la sporgenza sulla vostra destra. Quindi sposate ancora il blocco più in là sulla destra e nel buco quadrato che si trova nel muro. Facendo così, si aprirà un grosso **cancello di metallo** alla vostra destra. Attraversatelo e saltate sulla sporgenza che corre lungo tutta la stanza che si trova più in basso. Cercate quindi un blocco che si trova all'interno del muro nella stanza.
Estraete questo blocco dal muro e spostatelo nel livello più basso della stanza. Saltate giù con il blocco e spostatelo di nuovo verso l'uscita di metallo chiusa nella stanza secondaria. Muovete il blocco verso una sporgenza sulla destra di questa buca, in modo da ruotare il blocco in fuori e in alto di nuovo. Ruotate il blocco sulla sporgenza e ripetete quest'azione fino a quando non lo avrete posizionato sul secondo livello. Una volta fatto questo, spingete il blocco nel foro sulla destra del cancello chiuso. In questa maniera si aprirà un'uscita nel livello inferiore, in modo da poter tornare all'uscita superiore usando i gradini.
Quando sarete tornati nuovamente all'uscita superiore dovrete saltare su una **trave** posta più in alto, posta proprio davanti a voi. Guardate in alto e saltate; una volta sopra questa trave, spostatevi sulla destra e saltate fuori sulla piattaforma che si trova sul muro di destra. La piattaforma si abbasserà e, di conseguenza, ne alzerà un'altra che si trova sul lato sinistro della stanza. Uscite da questa stanza e ritornate in

quella dove avete trovato il vampiro morto. Ripetete i passaggi per tornare all'uscita superiore, solo che questa volta non dovete tornare allo stato materiale, ma rimanere in quello spettrale. Attraversate nuovamente l'uscita posta in alto e andate di nuovo sulla trave più alta davanti all'uscita aperta in alto. Sempre in modalità Spectral, saltate sulla piattaforma sul lato sinistro della stanza dalla trave sulla quale vi trovate. Dalla piattaforma, saltate sulla trave più lontana e da qui sulla sporgenza che si trova sotto di voi. A questo punto tornate in modalità **Material** e attraversate la porta per accedere a una stanza con due blocchi posti l'uno sull'altro.

Puzzle: vi trovate davanti a uno dei primi puzzle del gioco che prevedono lo spostamento dei blocchi. Il vostro obbiettivo, in questo caso, è di far entrare i blocchi giusti nei rispettivi fori nel muro. Il difficile in questo rompicapo è che i due blocchi sono uno sopra l'altro. Per poter utilizzare i blocchi dovete trovare un modo per separarli. Suggeriamo di spostare i blocchi nell'angolo della stanza che ha una sporgenza che fuoriesce dai muri. Quando i blocchi si troveranno vicino alla sporgenza, saltate sopra quest'ultima e spingete il blocco superiore, fino a farlo cadere a terra. Allineate quindi i due blocchi e posizionateli nel muro nella maniera corretta.

Quando tutti i blocchi sono stati posizionati in maniera corretta, sentirete il rumore di una **porta** che si sblocca. Passate attraverso quest'uscita per arrivare davanti a una porta doppia. Attraversatela e andate a destra: vedrete un blocco. Spingetelo in avanti e quindi giù, sul pavimento sottostante. Saltate giù, vicino al blocco, e muovetelo accanto a un altro blocco che già si trova sul pavimento. Ruotate questo nuovo blocco sopra l'altro e spostate i due sulla destra contro una colonna bianca. Salite adesso



sopra i due blocchi e saltate in alto per raggiungere un nuovo **passaggio triangolare**. Camminate lungo questo sentiero fino a raggiungere un altro lago verdastro, più piccolo rispetto al precedente. Costeggiate il laghetto fino ad arrivare al piccolo edificio che si trova in alto. Entrate e seguite il corridoio fino a raggiungere due colonne che fuoriescono dal terreno.

Armi: all'interno di questa grossa stanza, dall'ambientazione quasi "meccanica", troverete un'altra **staffa** nel lato destro della stanza. Prendetela, se lo desiderate.

Adesso dovete trovare una specie di marchingegno, simile a un ascensore, posto sul muro più lontano. Spostatevi sulla grata metallica di questo ascensore e azionate l'**interruttore**. L'ascensore vi condurrà a un livello più basso e qui dovrete risolvere un rompicapo molto complicato.

Puzzle: quello che state cercando di fare, anche se non lo avevate capito, è di entrare nella fortezza di Malchia. Per fare ciò, dirigetevi a destra rispetto all'ascensore. Salite una breve rampa per accedere a una grande stanza che ricorda l'interno di un'industria. Qui dovete azionare un interruttore che si trova nel muro più lontano, quindi utilizzare una grossa manovella posta sul lato opposto. Facendo così, azionerete una grossa **trivella**. Uscite da questa stanza e tornate all'ascensore. Azionate l'interruttore e tornate al piano superiore. Proprio fuori dell'ascensore noterete un interruttore sul pavimento. Usatelo per far scendere il centro della stanza di un livello. Saltate giù in questo nuovo livello e cercate un passaggio nei muri; attraversate questo passaggio e scendete ancora di un livello.

Adesso dovete usare quattro blocchi ardenti per far scendere



si trova il vostro primo boss. Le stanze vi servono per lanciare i primi due attacchi dei tre necessari a sconfiggere Malchia. Per usare queste stanze come armi devastanti, cercate le sporgenze che si trovano su ambo i lati dei cancelli delle stanze. Spostate in avanti l'interruttore all'interno della stanza (tutt'e due le stanze sono perfettamente uguali). Tenete premuti gli interruttori che aprono i cancelli con le punte acuminate e manteneteli semiaperti fino a ancora di un livello il piano superiore. Spostate ognuno dei quattro blocchi nella stanza fino a quando non avranno bruciato i supporti superiori. Quando un blocco avrà compiuto il proprio compito, apparirà una breve sequenza che vi avviserà del completamento dell'operazione.
Quando i quattro blocchi saranno posizionati correttamente, il livello superiore crollerà. Ci saranno adesso **quattro gradini**, uno a ogni angolo della stanza, che portano al centro del pavimento della stanza, adesso più rialzato.
Spostate nuovamente i quattro blocchi ardenti nei quattro angoli per far crollare il pavimento per un'ultima volta.
Usando i controlli della luminosità e del contrasto del video, cercate il passaggio più oscuro e attraversatelo. In questa maniera vi troverete davanti al primo boss, **Malchia**.

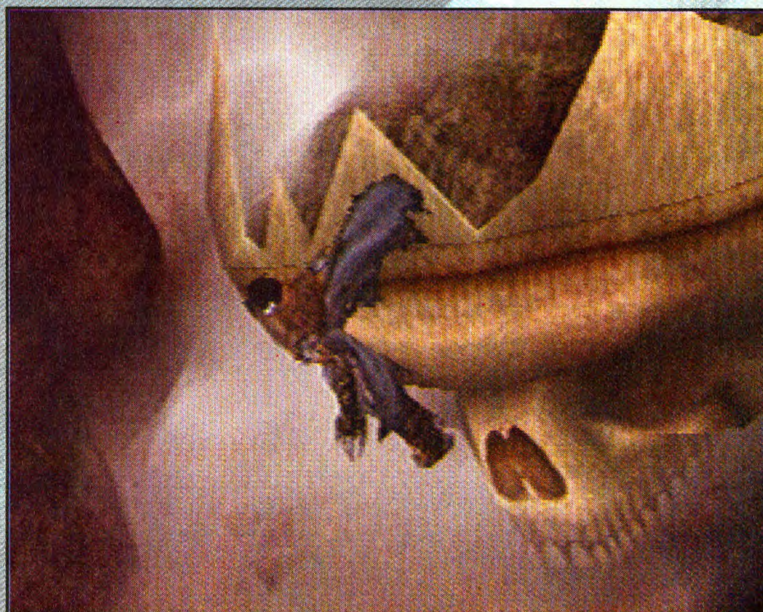
PRIMO BOSS: MALCHIA

Malchia è l'ultimo dei figli di Kain. Per questo motivo il suo corpo è imperfetto e cerca di rifiutare la malvagia infezione del vampiro. Anche se il gioco lo presenta come immortale, le abilità di Raziel proveranno il contrario.
Per sconfiggere Malchia dovete trovare due stanze con dei cancelli nella **sala circolare** dove quando Malchia non si trova a metà strada, quindi fate scattare la trappola. I cancelli si abbasseranno e impaleranno il bestione. Ripetete questa operazione in tutt'e due le stanze.
Dopo aver ferito per due volte Malchia, attiratelo nella **gabbia circolare** al centro della sua roccaforte. Un volta che si trova all'interno della gabbia, saltate fuori e dirigetevi in fretta alla camera del Trono di Malchia. Sul muro di sinistra c'è una **manovella**: usatela per calare una pala rotante sul povero Malchie e quindi porre fine alla sua misera esistenza.
Poteri Speciali: dopo aver sconfitto Malchia, riceverete la sua abilità speciale, ovvero quella di essere in grado di attraversare delle barriere non troppo complicate, come cancelli o porte bloccate.

Beh, non è stato troppo difficile, vero? Allora vi diciamo subito che avete completato appena la decima parte del gioco! Suggeriamo di salvare subito la partita.

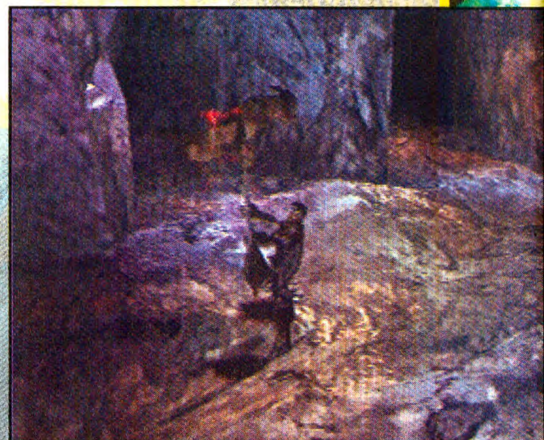
GLYPH DELLA FORZA

Dopo aver sconfitto il mitico Malchia dovete iniziare ad andare alla ricerca del vostro primo **Glyph**. I Glyph sono gli artefatti magici che danno a Raziel i suoi poteri fondamentali. Il primo è il Glyph della Forza. Ecco come entrarne in possesso. Uscite dalla fortezza di Malchia percorrendo in direzione opposta il passaggio oscuro, quindi tornate nella stanza con i quattro blocchi ardenti dove avevate fatto crollare più volte il pavimento. Proseguite lungo il tunnel opposto e seguite questa strada fino ai livelli superiori. Usate un blocco per salire nella stanza con l'ascensore. Sulla sinistra dell'ascensore cercate il **portale blu** per la trasformazione e tornate nella





modalità Material. Da qui tornate nella stanza con le grandi colonne e proseguite il vostro cammino verso l'esterno. Attraversate la porta e girate intorno al laghetto. Seguite il sentiero triangolare per tornare al lago più grande, quindi scendete al livello del lago. Da qui, saltate nel lago e prendete il sentiero bluastro immerso nella nebbia che va a destra. Seguite questa direzione fino a quando non vi troverete in una stanza più ampia. L'artefatto dell'energia si trova dietro il cancello, che ora potete attraversare grazie all'abilità ottenuta dopo aver sconfitto Malchia. Dopo averlo raccolto uscite attraversando il cancello e cercatene un altro. Questo presenta degli ornamenti e vi blocca il passaggio sulla sinistra di questa stanza. Attraversate questo cancello e risalite il sentiero fino ad uscire dall'acqua. Usando il portale per la trasformazione, tornate allo stato materiale e preparatevi a ottenere il vostro primo Glyph. Nella stanza dovreste notare tre colonne a punta, ognuna con un simbolo particolare in cima. Camminate su ognuno di questi e premete i simboli per sbloccare i poteri che contengono. Potrete ottenere i poteri passando sopra gli oggetti a forma di scudo. In questa maniera avrete conquistato il **Glyph della Forza**!



IL PRIMO INCONTRO CON KAIN (LE COLONNE DI NOSGOTH)

Il vostro prossimo obiettivo prevede di trovare **Kain**. Non si tratta della fine del gioco, ma vi aiuta a capire un po' meglio la storia. Tornate nel passaggio subacqueo e passate attraverso il cancello per tornare nel lago grande. Uscite dall'acqua sfruttando gli appigli rocciosi sul lato destro del lago. Adesso vi trovate vicino alla Stanza Warp della Scala a Chiocciola. Dirigetevi in questa stanza e usate il portale di warp per tornare nel **Cortile del Castello dei Razzias**. Potreste chiedervi: "Perché prendere questo portale invece di quello con il simbolo della Dreamcast che si trova più vicino?". Il motivo è

che dovrete prendere un altro artefatto dell'energia, in modo tale da averne un totale di **quattro**. Quando sarete nella stanza del portale del giardino, uscite e dirigetevi in basso attraverso il cancello. Fermatevi a guardare a destra. C'è un grosso blocco contro il muro che dovete prendere e spostare verso il muro più lontano. Qui è nascosto l'artefatto dell'energia, dietro un cancello della prigione. Spostate il blocco al centro del muro: saltateci sopra e passate in modalità Spectral, quindi usate la vostra abilità per attraversare le porte per avere accesso all'artefatto.
Uscite dalla cella e tornate nella **stanza del giardino**, quindi usate il portale per la trasformazione vicino al fuoco di colore blu per tornare allo stato materiale. Uscite dal giardino e tornate alle Scogliere dell'Abisso. Una volta arrivati, dirigetevi verso la piattaforma nel centro facendo un bel salto in alto e usando le vostre tecniche di provetto scalatore. Ritornate al vecchio ponte di legno, quindi dirigetevi verso la grande cattedrale che avete incontrato verso l'inizio del gioco. Una volta qui, sarete in grado di penetrare in questa costruzione attraverso il **cancello rosso** sul lato destro dell'edificio. Passate in modalità Spectral e attraversate questo cancello. Una volta all'interno, prendete il quinto artefatto. Adesso dovreste avere davvero una bella scorta di energia; fatto ciò, dirigetevi verso sinistra e quindi girate subito a destra. Ecco che di nuovo sembrerebbe di essere arrivati in una sorta di vicolo cieco. Vi trovate infatti in una grossa stanza con una specie di ponticello e uno stagno. Ci sono due vampiri a guardia del ponte, vicino al quale è possibile intravedere una porta. Gettate le due tremebonde guardie nell'acido di cui è composta la pozza per far aprire la porta, attraversate il ponticello e passate attraverso la porta aperta, quindi dirigetevi verso destra. Passate in modalità Spectral per attraversare i cancelli che ci bloccano il cammino. Dopo averli superati vi troverete nei pressi di un portale blu per la trasformazione che vi permette di tornare allo stato materiale. Dopo aver compiuto questa operazione, dirigetevi verso la doppia porta sulla sinistra. State per fare il primo, terrificante incontro con il mitico **Kain**.



SECONDO BOSS: KAIN

Se vi ricordate di Blood Omen, allora dovreste avere familiarità col finale di questa prossima battaglia. Non vincerete, almeno per questa volta. Detto questo, aggiungiamo che Kain è un tipaccio davvero tosto. Grazie ai poteri che ha acquisito in Blood Omen è in pratica invincibile.
Durante lo scontro Kain carica al massimo la sua Soul Reaver, quindi dovete atterralo quando sta effettuando questa operazione. Se riuscirete a farlo per tre volte apparirà una bella sequenza d'intermezzo in cui si vede Raziel che sta quasi per mordere Kain.
Poteri Speciali: anche se può sembrare che Kain non sia stato sconfitto, in realtà non ha fatto altro che distruggere la sua preziosa arma. Kain, infatti, sbatte con violenza la Soul Reaver a terra, distruggendo la forma fisica della spada. In questo modo voi praticamente acquisite le abilità della Soul Reaver, che si va a fondere al vostro corpo diventando una spada "fantasma" che è attiva solo nella modalità Spectral o quando è caricata al massimo nel mondo materiale.
Kain batte in ritirata strategica, e questo non promette niente di buono per i futuri sviluppi della storia. A questo punto incontrate un personaggio già presente in Blood Omen. **Ariel** vi parlerà delle terribili azioni di Kain e vi darà delle indicazioni utili per il vostro obiettivo successivo.
Suggerimento: Ariel era un tempo un'assistente fedele di Kain, ma adesso non è legata a nessuno. Tuttavia aiuta chi vuole porre fine al regno di Kain. Potete tornare da Ariel quando ne avete bisogno per ottenere suggerimenti o riportare al massimo l'energia e i Glyph.

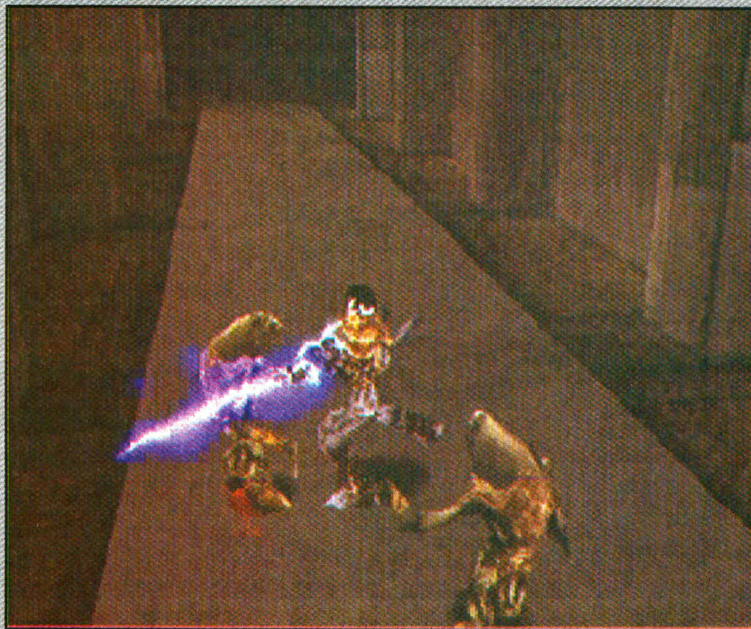
Dopo aver assistito alle sequenze video in questa stanza, usate la **Soul Reaver** per aprire la porta e uscire. Una volta fuori della stanza con al suo interno le Colonne di Nosgoth, dirigetevi verso sinistra e attraversate di nuovo i cancelli. Proseguite nel vostro cammino fino a quando non incontrate un passaggio di colore verde chiaro sulla destra.
Prendete questa direzione per tornare al ponte e quindi dirigetevi verso il cancello che avete attraversato inizialmente per entrare nel castello. Superato questo punto apparirà un'altra sequenza d'intermezzo che vi introdurrà alla prossima missione.



ALLA RICERCA DI ZEPHON (LA CATTEDRALE DEL SILENZIO)

L'obiettivo successivo consiste nel trovare vostro fratello **Zephon**, il quale si trova all'interno nella Cattedrale del Silenzio. Per raggiungere questo luogo sacro, ma pieno di pericoli, dirigetevi al portale warp più vicino. Non dovrebbe essere troppo lontano, ma qualsiasi portale andrà bene. Una volta all'interno di una stanza warp, tornate all'Undreworld usando la prima opzione nel portale. Dall'Underworld dirigetevi verso la stanza circolare con le colonne molto alte.
Al centro della stanza si trova un portale blu per la trasformazione. Non dovete tornare nella forma materiale, ma usare questo portale come punto di riferimento. Sulla sinistra c'è un **cancello** che ostruisce il vostro cammino. Dovete attraversarlo e dirigervi verso i piani superiori, fino a raggiungere un ampio spazio aperto. Da qui, andate a destra e tornate allo stato materiale usando il portale alla fine del sentiero. Dovete adesso trovare un **ponte levatoio** che vi permetta di attraversare il fossato per arrivare in seguito davanti a una porta chiusa con una serratura circolare. Anche se non avete una

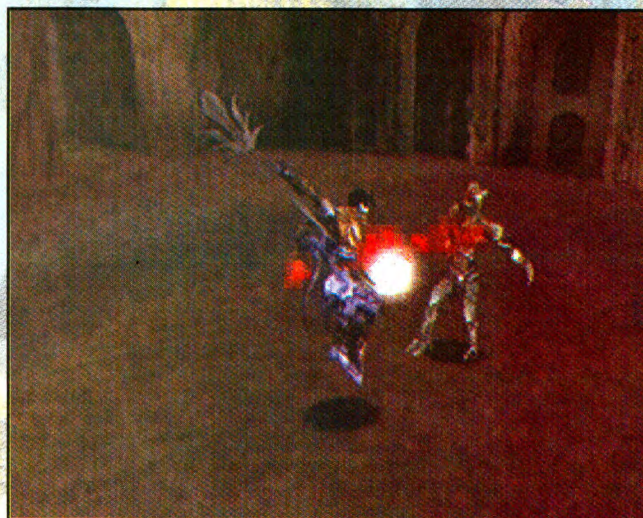






chiave che possa entrare nella serratura, avete però una bella spada blu dalle doti magiche...
Suggerimento: ogni porta che assomiglia a questa descrizione deve essere aperta usando la Soul Reaver. Per aprirle basta colpirle con la spada.

Aperta questa porta usando la Soul Reaver, vi troverete di fronte a un altro ostacolo a bloccarvi la strada. Passate in modalità Spectral e passateci attraverso. Dirigetevi verso destra e tornate allo stato materiale sfruttando il portale di trasformazione. Tornare sui vostri passi e dirigetevi dove siete entrati, superando la **trappola d'acqua**. Continuate a seguire questo sentiero. A questo punto incontrerete il primo di una serie di nemici davvero fastidiosi, a dir poco. Uccidete il **vampiro ragno** e quindi saltate sulle rocce che si trovano in alto. Seguite questo sentiero fino a raggiungere una porta doppia. Apritela.
Attraverso questa porta accederete a una sala enorme piena di **silos** grandi come dei palazzi. Se avete fatto attenzione alla sequenza d'intermezzo apparsa al momento di entrare nella stanza, saprete che dovrete raggiungere un'alcova posta in alto all'interno di questa grande stanza. Per fare ciò, saltate sulle scale formate dai blocchi che si trovano sulla destra rispetto a dove siete entrati. Saltate su questi due blocchi e quindi in cima al silo. Adesso guardate in avanti, leggermente sulla destra, per individuare un silo più basso. Saltateci sopra. Da questo punto, cercate un'altra struttura simile a delle scale: si dovrebbe trovare esattamente di fronte a voi. Girate Raziel verso sinistra in modo che guardi verso il muro: dovreste poter vedere una specie di rientranza sul muro su cui saltare. Saltate e salite al livello superiore. Adesso guardate a sinistra per individuare un'altra sporgenza: si trova leggermente più in alto rispetto a dove vi trovate. Scalate ancora una volta per arrivare in cima a questa seconda sporgenza. Adesso guardate nella direzione opposta al muro, verso l'esterno e in basso, per individuare altri due silos. Uno è basso, mentre l'altro, proprio davanti, è più alto e coperto di punte sul lato più alto. Salate sul silo più basso e, da qui, saltate sul blocco che fuoriesce dall'altro silo. Da questo blocco, saltate per raggiungere la sommità del silo con le punte. Una volta in cima, giratevi verso destra e cercate una sporgenza che conduce a una breve rampa. Saltateci sopra e vi troverete in questo modo nel punto indicato dalla sequenza d'intermezzo.
Salite lungo la rampa e andate attraverso il **passaggio buio**. Quando arriverete al grosso blocco che ostruisce parzialmente il passaggio, apparirà una sequenza d'intermezzo che vi mostrerà quale direzione prendere. Finita la sequenza d'intermezzo, saltate nel punto in cui vi è stato mostrato un vampiro ragno che sta legando la sua preda. Uccidete il perfido emissario della morte e quindi salite di nuovo sulla sporgenza alla sinistra della stanza. Arriverete in una stanza molto luminosa con molte porte.
Armi: ai lati delle porte ci sono due staffe identiche. Potete prenderne una a vostro piacimento.
Dopo aver attraversato queste porte assisterete a una sequenza d'intermezzo. Adesso vi trovate all'interno della grande **sala dell'organo** della Cattedrale del Silenzio. Potete ispezionare in lungo e in largo la stanza, ma a meno che non conosciate il segreto nascosto nelle canne dell'organo, non sarete in grado di ottenere nulla. Date un'occhiata al Suggerimento n. 4 per avere un aiuto più specifico. Una volta che avrete capito cosa fare, dirigetevi verso la **canna dell'organo distorta** che si trova all'estrema sinistra. Saltate sopra questa canna fino ad arrivare a una grata che nasconde un portale della trasformazione. Usatelo e saltate sulla grata che si trova in alto sulla destra. Continuate a saltare fino ad arrivare alla grata più grande, quindi percorretela fino a quando non intravvedrete una porta di legno in lontananza. Saltate per raggiungere la sporgenza rocciosa vicino alla porta e seguitela fino a quando non vi troverete di fronte a un interruttore posto sul muro. Premetelo, e un pedale per l'organo cadrà sulla sinistra. Adesso proseguite lungo il muro dove si trova l'interruttore fino a raggiungere una porta di legno. Entrate e seguite la strada fino a una grata di metallo. Attraversatela, quindi dirigetevi a destra una volta all'interno della stanza rettangolare. Saltate sulla sporgenza dove si trova il portale blu per la trasformazione e tornate allo stato materiale. Adesso dovete risolvere un altro rompicapo con i blocchi.
Puzzle: in questa stanza vi trovate a dover risolvere uno dei tanti rompicapi con i blocchi. Suggeriamo di eliminare tutti i vampiri ragno che si trovano nella stanza prima di provare a risolvere il rompicapo, in modo tale da poter spostare i blocchi senza essere attaccati. Questi nemici si rigenerano molto lentamente, quindi avete tutto il tempo necessario per fare le operazioni utili alla soluzione del rompicapo. L'unico problema in questo caso è rappresentato da un **buco** che non si trova al livello del pavimento. È il primo buco in cui posizionare un blocco. Per fare ciò, mettete un blocco sopra l'altro, mantenendo lo spazio necessario per spingere il blocco nel foro. Dovete assicurarvi che le immagini combacino perfettamente per risolvere con successo il rompicapo.



Una volta risolto l'enigma dei blocchi, apparirà una sequenza d'intermezzo che ci mostrerà un **interruttore** che si trova dietro l'altra porta di legno che si trova lungo il muro. Uscite dalla stanza del puzzle e tornate sulla sporgenza che costeggia il muro. Muovetevi sulla sinistra fino a quando non raggiungete la seconda porta di legno. Dietro questa porta si trova la sporgenza mostrata nel filmato. Saltiamoci sopra e premiamo l'interruttore. Ecco che cadrà il **secondo pedale** per l'organo. Uscite da questa stanza e tornate indietro lungo la sporgenza alla

vostra destra. Saltate sui due pedali per l'organo fino a quando non sentirete un "clic". Facendo così, attiverete il flusso d'aria proveniente dalla fossa che vi era stata fatta vedere nella sequenza d'intermezzo. Saltate lontano dal muro e tenete premuto il tasto **Croce** per spiegare le ali di Raziel. Voliamo verso l'alto fino a quando raggiungiamo una sporgenza posta molto in alto. Saliamo lungo la sporgenza e seguiamo il corridoio fino ad arrivare a una grande sala viola. Da questo punto inizia la vostra missione per distruggere quattro (avete letto bene, quattro!) cristalli.

1° cristallo: attraversate il salone e dirigetevi verso un'ampia finestra con un **mosaico** che si trova sulla destra. All'interno troverete una porta marrone che dobbiamo superare per accedere a un passaggio che porta verso i piani superiori. Dopo aver superato una porta di legno sulla sinistra e una grossa campana, entrate nella porta di legno che si trova proprio accanto alla campana. Entrate e prendete la strada in discesa. Usate la vostra specialità spettrale per attraversare il **cancello rosso** alla fine del sentiero. Passato il cancello, cercate un portale blu per la trasformazione: si trova su una sporgenza nell'angolo estremo di destra. Usatelo per tornare



allo stato materiale, in modo da poter affrontare il rompicapo che vi si presenta.

Puzzle: il rompicapo di questa stanza è leggermente diverso dai precedenti nei quali dovevate semplicemente allineare le immagini sui blocchi per creare un'immagine completa. In questo caso, invece, dovete completare un condotto per far passare una corrente d'aria. È un puzzle abbastanza semplice che non necessita troppe spiegazioni.

Risolto il rompicapo, il rumore della corrente d'aria inizierà a farsi più forte e il primo cristallo si distruggerà.
Adesso potete tornare nel corridoio con la grossa campana.

Suggerimento: quando passate attraverso i cancelli in modalità Spectral dovete, ovviamente, posare tutte le armi che avete con voi. Tuttavia, se passate in modalità Spectral direttamente davanti a un qualsiasi cancello che dovete attraversare, è possibile che la vostra arma passi attraverso il cancello stesso, avendo così la possibilità di recuperarla dall'altra parte quando torniamo nel mondo materiale.

2° cristallo: una volta tornati nel corridoio, andate verso la grossa campana vicino alla porta di legno. Aprite la porta e scendete attraverso il passaggio fino a raggiungere un **cancello rosso** simile a quello incontrato in precedenza.

Attraversatelo nuovamente e cercate un portale blu per la trasformazione. Una volta fatto ciò, dovrete risolvere un altro rompicapo simile a quello che avete incontrato prima.

Puzzle: è simile al rompicapo risolto nell'altra stanza, solo che stavolta il vostro obbiettivo è di ricostruire il condotto nel muro usando i blocchi. L'unica differenza è che questi sono messi uno sopra l'altro al centro della stanza. Usate la profonda rientranza che si trova nel muro più lontano per far cadere i vari blocchi.

Risolto anche questo enigma, il suono romperà il cristallo. E così siete già a due! Tornate di nuovo nel corridoio con la campana. A questo punto dovete rompere un'ampia finestra decorata che si trova in fondo alla sala. Spostatevi verso la campana e colpitela con forza. Allontanatevi in fretta dalla campana e saltate fuori dell'apertura. Salite DIRETTAMENTE attraverso tutta la sala viola. Continuate quindi ad andare verso il basso seguendo la rampa posta attraverso due **lanterne accese** per arrivare a un'altra campana. Colpite con forza anche questa per creare un altro suono molto potente che distruggerà la grande finestra decorata. Da questo punto, tornate seguendo lo stesso percorso alla prima campana. Spostatevi attraverso questo passaggio e superate la campana fino a raggiungere una grossa **manovella** che si trova sul muro di destra. Saltate in direzione della manovella e giratela. Apparirà una sequenza d'intermezzo che vi mostrerà un porta a tempo che si sta aprendo. Dato che non è possibile raggiungere in tempo questa porta, fatevi furbi: usate un trucco.

Suggerimento: nella modalità Spectral il tempo non scorre.

È quindi ovvio che dovete passare in modalità Spectral dopo aver usato la manovella. Spostatevi quindi in direzione della vasta area che in precedenza era bloccata dall'ampia finestra decorata. Saltateci attraverso e atterrate nella **sala viola**. Seguendo il muro di sinistra, dirigetevi lungo la rampa che porta verso il basso che conduce alla seconda campana e, immediatamente dopo aver iniziato la discesa, girate a destra per trovare una fenditura e la **Stanza Segreta**.
In pratica adesso siete alla ricerca degli altri due puzzle che vi permetteranno di distruggere gli altri due cristalli.
Una volta all'interno della Stanza Segreta dirigetevi lungo il corridoio sul muro di sinistra e usate il portale blu per la trasformazione per passare allo stato materiale. Qualora doveste tornare in questa stanza, tornate indietro nella Stanza Segreta e usate la **ruota circolare** sul muro di destra. In questo modo sposterete definitivamente il grosso blocco che avevate in precedenza spostato con la manovella. Fatto questo, tornate indietro lungo il corridoio sul lato sinistro. Aprite la porta di legno e superate il fossato fino a raggiungere un'altra porta che si trova all'interno di un'altra grossa vetrata. Saltate il fossato e attraversate la porta. Una volta



all'interno seguite il sentiero eliminando i vari nemici, per altro abbastanza deboli, che incontrate sul vostro cammino e proseguite nella vostra esplorazione lungo questa strada, fino a quando non vi troverete davanti a un'altra porta marrone. Qui dovete affrontare altri due fastidiosissimi vampiri ragno, che dovete ovviamente



ammazzare senza tanti scrupoli. Scendete lungo il corridoio di sinistra che conduce a una specie di grande **capsula cilindrica**. Passate accanto alla capsula e attraversate il cancello rosso che si trova a bloccare il vostro cammino. Come potevate attendervi, dovete affrontare un altro puzzle basato sui blocchi.

Puzzle: un rompicapo classico in cui bisogna allineare dei blocchi. Lo avete già incontrato in precedenza: l'unica differenza è che non ci sono abbastanza blocchi per risolvere il rompicapo. Almeno così sembra. Dovete infatti prima inserire tutti i blocchi a disposizione, dopo di che cadranno dal soffitto gli altri blocchi necessari a completare il rompicapo.

Risolto il puzzle, apparirà una sequenza d'intermezzo in cui si vede la capsula che si rompe, dandovi così la possibilità d'avere accesso agli oggetti che si trovano al suo interno. Attraversate nuovamente il cancello e prendete l'artefatto dell'energia. Ci voleva proprio! Adesso tornate alla **Stanza Segreta** e preparatevi a distruggere i due cristalli rimanenti. Dalla Stanza Segreta spostatevi nella stanza cui si accede direttamente dalla crepa dalla quale eravate entrati in precedenza. Saltate in questa stanza e notate delle specie di condutture molto in alto sulla sinistra.

Armi: in quest'altra stanza piena di condutture troverete due staffe appuntite. Una si trova in basso lungo il muro in cui si trovano le condutture, mentre l'altra sta in cima a una conduttura posta dall'altra parte. Spostatevi in cima a questa conduttura e seguitela fino in fondo, eliminando ogni vampiro ragno che incontrate lungo il cammino, fino a quando non incrocerete un nuovo sentiero. Seguitelo fino a quando non si divide in due direzioni. Prendete quella di **sinistra**, dato che quella di destra vi porterebbe a un vicolo cieco. Proseguite nella vostra esplorazione seguendo questo passaggio, fino a quando arriverete, finalmente, ai due stramaledetti cristalli. Sulla sinistra dei cristalli noterete un cancello di **colore marrone**, mentre sulla destra si trova un pozzo di ventilazione molto alto. Andate fino al cancello e attraversatelo in modalità Spectral.

3° cristallo: una volta passato il cancello marrone, il corridoio si divide subito in due direzioni. Per non crearvi troppi problemi, vi consigliamo di prendere quello di **sinistra**. Seguite questo sentiero fino a quando non arrivate in una stanza con delle specie di pentole a pressione. Ce ne sono tre con dei coperchi di bronzo che sembrano non servire a niente. In realtà sono la chiave per distruggere i cristalli. Saltate sulla pentola a pressione di mezzo e levate il coperchio. Sentirete un rumore molto acuto quando l'aria fuoriuscirà dalla pentola. Adesso levate il coperchio della pentola a pressione di sinistra. Anche da qui uscirà un suono molto acuto che, combinato con quello emesso dall'altra pentola, farà andare in mille pezzi il cristallo. Adesso ritornate al cancello marrone.

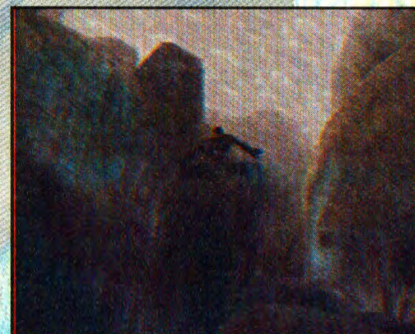
4° cristallo: dal cancello marrone prendete l'altro sentiero sulla **destra** e seguitelo fino a quando non arrivate a un'altra stanza con le pentole. I passi da seguire sono gli stessi effettuati nell'altra stanza. I suoni combinati distruggeranno anche il quarto e ultimo cristallo. Fatto ciò, attraversate nuovamente il cancello marrone e tornate nel luogo dove si trovavano i cristalli.

Superato il cancello, dirigetevi al più vicino portale blu per la trasformazione e tornate allo stato materiale. Quindi tornate nel livello con i quattro blocchi e i manici che prima erano coperti dai cristalli. Spostate tutti e quattro i blocchi una volta con il tasto **Quadrato**. Non c'è uno schema preciso da seguire, quindi accertatevi di muoverli tutti una volta e che tutti si trovino nella stessa direzione. Il condotto dell'aria alla vostra destra dovrebbe iniziare a emettere del fumo: saltateci in mezzo e inizierete a salire fluttuando nell'aria. Risalite lungo il condotto dell'aria e atterrate sulla prima delle due tubature gialle in alto. Qui troverete un grosso pezzo grigio di una specie di tubatura che si trova in posizione verticale. Arrivate a questa tubatura e buttatela giù. In pratica, avete completato la sezione inferiore delle canne dell'organo. Da qui, saltate e risalite fino all'altra tubatura gialla. Ripetete le stesse mosse fatte in precedenza per completare la disposizione delle canne dell'organo.

Adesso che tutte e due le canne dell'organo sono a posto, prendete il **passaggio marrone** che si trova in alto, in mezzo alle due canne. Seguite questo sentiero fino a raggiungere una stanza molto alta piena di piattaforme. Noi l'abbiamo chiamato la **Stanza delle Tre Canne**. Il motivo è che dovete aprire tre valvole per sbloccare il flusso d'aria che alimenta le tre canne di questa stanza. All'interno di questa stanza incontrerete molti vampiri ragno: vi suggeriamo di evitare di combattere contro questi nemici, almeno per il momento. Dirigetevi verso **destra** e premete tutt'e due gli interruttori dei blocchi che si trovano sul pavimento per aprire un nuovo passaggio in alto. Adesso dirigetevi verso il lato **sinistro** della stanza e saltate sopra una specie di piattaforma di metallo. Da questo punto raggiungete la sommità delle tre canne fino ad arrivare alla piattaforma posta più in alto nella stanza.

Armi: in cima a questa piattaforma troverete un'altra staffa utilissima a impalare i nemici. Potete decidere di prenderla.

Una volta in cima alla stanza potete prendere il passaggio che avete aperto quando avete usato gli interruttori che si trovavano sul pavimento. Una volta all'interno di questo passaggio seguite la strada fino a un cancello di colore **marrone scuro**. Attraversatelo usando i vostri poteri magici. Vi troverete in una stanza molto ampia che ricorda la grande sala dell'organo del film "Il fantasma dell'opera". Ci sono delle grosse canne d'organo gialle su una parete e un congegno in basso sulla parete opposta. Saltate giù e spostatevi in una piccola caverna per trasformarvi e tornare alla modalità Material. Adesso arriva la parte più complicata. Appena tornate allo stato materiale, appariranno subito due vampiri ragno davanti a voi. Iniziate immediatamente a usare la vostra staffa per fare a fettine i due bastardi, quindi dirigetevi verso il congegno.



1ª valvola: vicino al congegno c'è una valvola circolare al centro del blocco di mezzo. Girate la valvola per sbloccare il primo di tre flussi d'aria che provengono dalla Stanza delle Tre Canne. Aperta la prima valvola, dirigetevi verso l'altra parte delle canne di colore giallo, fin dentro una stretta stanzetta. Attraversate il cancello che incontrate ed entrate in una stanza con una grossa campana. Saltate sulla canna che si trova sul muro e arrivate fino in cima, quindi seguite il passaggio buio fino a giungere nella stanza alla quale conduce.

2ª valvola: all'interno di questa stanza si trova una canna d'organo gialla molto alta con una valvola posta troppo in alto perché possa essere aperta stando sul pavimento. C'è anche un mucchio d'ossa ai piedi del muro opposto. Raggiungete questo punto e tirate fuori il **cubo** che si trova in basso. Così facendo le ossa si sgretoleranno e potrete proseguire il vostro viaggio. Adesso, con il cubo in mano, spingete questo blocco fino alla canna dell'organo. Saltateci sopra e girate la valvola per liberare un secondo flusso d'aria che attraversa le tre canne dell'organo. Adesso salite sulle rocce poste sulla parte opposta e uscite da questa stanza.

3ª valvola: seguite il passaggio che vi conduce fuori da quest'ultima stanza fino a giungere in un'altra sala molto ampia. Dovete completare un'altra sezione delle canne dell'organo e girare anche una valvola. Salite perciò sulla canna che si trova sulla parete di destra e seguitene il percorso fino a quando non gira verso sinistra. Arrivate fino in fondo, quindi guardate in basso e saltate sulla canna sottostante. Girate quindi a **sinistra** e spingete in basso la canna per completare anche questa sezione. Adesso tornate verso **sinistra** e seguite la canna fino a trovare la valvola. Adesso il flusso d'aria scorre completamente.



Tornate nella Stanza delle Tre Canne. Una volta giunti nella stanza con le pietre rotte dovete spostare il blocco usato in precedenza per arrivare alla sporgenza che si trova più in alto. Proseguite lungo questa direzione attraversando la sala dell'organo fino ad arrivare alla Stanza delle Tre Canne. Una volta arrivati qui, saltate sulle canne e salite fino a un passaggio all'interno del condotto. Una volta all'interno, girate subito a **destra** fino ad arrivare a una stanza del portale warp. Lo chiameremo il Portale Warp del Rifugio di Zephon, in modo da ricordarvi che in questo punto incontrerete **Zephon**, il terzo boss del gioco. Attivate questo portale e tornate nel passaggio principale; preparatevi adesso ad affrontare Zephon. Scendete lungo il corridoio fino a raggiungere un soldato che ha ancora in mano un **lanciafiamme** ancora acceso. Sarà un'arma fondamentale per sconfiggere il bestione. Siete finalmente arrivati a fronteggiare Zephon. Ce n'è voluto di tempo, eh?

TERZO BOSS: ZEPHON

Zephon è uno dei boss più difficili da sconfiggere di tutto il gioco. Si tratta di un vampiro simile a un enorme insetto e, in termini di violenza e potenza pura, soltanto gli attacchi di Kain sono più efficaci. Per avere delle possibilità di vittoria dovete avvicinarlo con molta cautela in modo che conficchi uno dei suoi letali artigli nel suolo. In questa maniera rimarrà bloccato per un po' e sarete perciò in grado di colpirlo. Zephon emetterà un grugnito e farà uscire un **uovo**. Prendetelo e portatelo dove si trova il lanciafiamme, quindi lanciate l'uovo infuocato contro Zephon. Dovete compiere quest'operazione tre volte se volete sconfiggerlo.

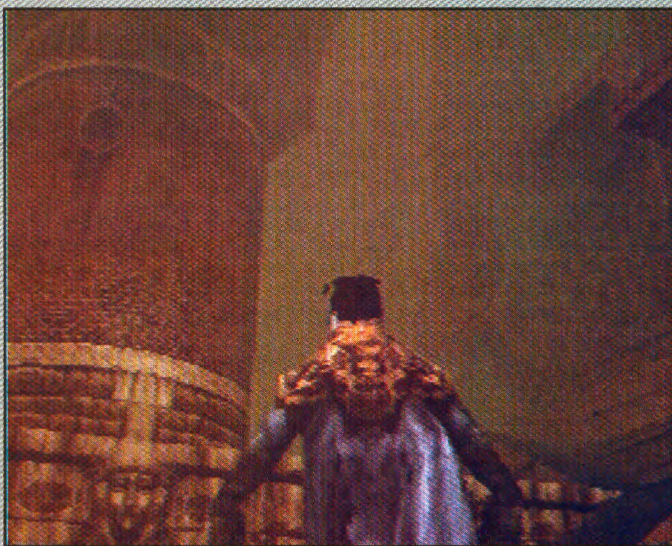
Poteri Speciali: come la maggior parte degli insetti, quelli del clan di Zephon hanno la capacità di attaccarsi a ogni tipo di parete. Una volta sconfitto Zephon, anche voi acquisirete l'abilità di scalare i muri come l'Uomo Ragno. Questo potere è limitato esclusivamente al mondo materiale.



GLYPH DELLA PIETRA

Adesso dovete intraprendere un'ennesima missione per impossessarvi di un altro Glyph che permetterà al vostro personaggio di acquisire nuovi poteri. Si tratta del **Glyph della Pietra**. Dopo aver sconfitto Zephon, dirigetevi al portale warp più vicino e teletrasportatevi al portale warp delle Scala a Chiocciola. Una volta qui, saltate nel lago e andate verso il passaggio sulla **sinistra** del fondo del lago. Risalite questo sentiero per poi uscire dall'acqua. Dato che siete in modalità Spectral, usate il più vicino portale blu per la trasformazione per passare allo stato materiale e usate il vostro nuovo potere per scalare i muri per raggiungere la **piattaforma grigia** che si trova in alto sul muro che avete di fronte. Seguite il sentiero fino a una vallata in cui si trovano le macerie del forte a forma di teschi di **Nupraptor**. Saltate nell'orbita dell'occhio **destro** e seguite la strada fino a raggiungere un altro muro da scalare. Salite fino in cima. Una volta scalati tutt'e due i muri vi troverete su una specie di parete rocciosa più aperta. Dal punto in cui vi trovate, dovete adesso saltare sul tronco sospeso di fronte a Raziel. Giratevi quindi a **sinistra** e saltate sulla sporgenza del muro. Adesso usate il trucco della modalità Spectral per distorcere la visuale del mondo reale. Muovetevi verso il bordo estremo, sempre nello stato spettarle, e giratevi verso **destra**. Noterete una specie di tronco distorto. Studiate bene il salto e saltateci sopra. Adesso spostatevi con molta cautela lungo questo tronco verso una parete rocciosa più in alto. Guardate verso **destra** per trovare un altro tronco che conduce a una sporgenza sulla quale si trova un portale per la trasformazione. Andate al portale e trasformatevi nello stato materiale, quindi guardate verso la parete rocciosa, in alto, per trovare il **tronco**. Saltateci sopra e guardate nuovamente in alto per scovare un ennesimo tronco sospeso ancora più in alto. Salite sopra questo tronco e quindi andate verso una scala a chiocciola. Seguitela fino ad arrivare a una specie di passerella protesa verso una piccola parete rocciosa. Da qui seguite la strada verso **destra** fino ad arrivare al livello superiore. Girate a **destra** ed entrate in una caverna. Seguite questo passaggio fino a giungere nel luogo dove si trovava una volta il teschio. Tutto quello che rimane adesso è la mandibola rotta. Proseguite attraverso il foro nella mandibola e guardate verso l'esterno. Mica male, eh? Guardate in basso a **sinistra** e noterete una piccola sporgenza con una torcia. Saltate e raggiungete questa sporgenza. Non dovete assolutamente cadere! Calcolate con precisione il salto da effettuare se non volete rifare daccapo tutti i vari passaggi per





arrivare fino a questo punto. Una volta raggiunta la sporgenza, seguite il passaggio fino a una caverna. Una volta entrati nella stanza, noterete **due grandi fiamme**. Superatele e guardate in alto a **destra** per trovare un'altra sporgenza. Saliteci sopra e spingete giù il blocco che trovate. Ne avrete bisogno per il successivo rompicapo con i blocchi. Spingete questo blocco all'interno della stanza e inseritelo nel muro nel punto in cui si incastra a perfezione.

Puzzle: uffa, un altro rompicapo! In questo caso non ci sono troppi problemi, a parte il blocco che si trovava all'esterno della stanza. Saltate al secondo livello in questa stanza, su un lato qualsiasi, e attraversate la piccola porta che conduce a una stanza nascosta dietro a una statua. Qui troverete gli altri blocchi per risolvere il rompicapo. Anche qui dovete usare le varie tecniche per risolvere il puzzle. Preparatevi a una bella sorpresa: una volta risolto il rompicapo, la statua prenderà vita!



La statua romperà la pietra davanti a sé e in questa maniera salterà fuori il Glyph della Pietra. Con il Glyph in mano tornate indietro uscendo dalla caverna. Una volta all'esterno, girate a **sinistra** e saltate direttamente fuori. Scendete fino a raggiungere una nuova porta di una stanza per il teletrasporto. Entrate e attivate il portale warp. Ci riferiremo a questa stanza come il Portale Warp del Teschio di Nupraptor.

LA TOMBA DEI SACERDOTI ADDORMENTATI DI SERAFAN

Se avete ascoltato con attenzione il narratore dopo aver sconfitto Zephon, allora dovreste sapere che dovete dirigervi verso le montagne che si trovano vicino alle **Colonne di Nosgoth**. Dove sono le colonne? Si trovano all'interno della grande cattedrale simile a un castello che avete incontrato verso l'inizio del gioco. Come fare per arrivarci? Beh, è facile: basta usare un portale per il teletrasporto e fare un salto warp al portale contrassegnato dal simbolo **"Dreamcast"**.

Arrivate alla cattedrale ed entrate, senza mostrare alcun segno di timore. Passate sopra il ponte e superate i vari cancelli che si frappongono sul vostro cammino. Dirigetevi verso le colonne e fatevi una simpatica chiacchierata con Ariel per capire bene perché vi trovate in quel luogo. Quindi sfruttate il vostro nuovo potere per scalare i muri e superate la parete sulla **destra** dell'entrata. Salite e seguite il passaggio sulla **destra**. Continuate a scendere lungo questa direzione fino ad arrivare a un apparente vicolo cieco che termina con due porte. Entrate in una delle due porte e scendete nella vallate che si trova più in basso. Seguite il sentiero dalla vallata fino a quando non comparirà una sequenza d'intermezzo che vi narrerà della Tomba dei Serafan. È proprio lì che siete arrivati. Sembrerebbe che i Serafan fossero un gruppo di vampiri senza pietà e tra loro c'era anche **Malek**. Detto questo, andate verso **sinistra** rispetto alla tomba e cercate un punto utile per salire. Scalate la parete rocciosa ed entrate in un passaggio verde che conduce a un stanza per il teletrasporto. Per riferirci a questa stanza la chiameremo la Stanza Warp della Tomba dei Serafan. Adesso uscite dalla tomba ed entrate nelle rovine. Attraversate il cancello che si trova all'interno e seguite la strada fino ad arrivare e un portale per la trasformazione.

Armi: proprio dietro il portale si trova una staffa attaccata al muro. Potete prenderla, se lo desiderate.

Una volta passati allo stato materiale, continuate a seguire il passaggio che scende fino a giungere a una porta di legno. Superatela e prendete il **corridoio triangolare** che sembra portare fino a un vicolo cieco. Tuttavia, al centro di questo corridoio c'è un blocco che sembra potersi muovere. Spingetelo ed entrate all'interno della tomba. Una volta all'interno apparirà una sequenza d'intermezzo che vi svelerà la verità sulle vostre origini. A questo punto la trama si inizia a fare un po' più chiara. Terminata la sequenza d'intermezzo, vi ritroverete ancora in questa stanza senza vie d'uscita. Apparentemente, però. Usate il Suggerimento numero 4 e passate in modalità Spectral in modo che il pavimento scompaia, facendovi così apparire in una camera. Attraversate il cancello e seguite il tunnel fino a una specie di **arena rettangolare**. Usate il portale blu per la trasformazione sulla **sinistra** e preparatevi ad affrontare uno dei boss più facili da sconfiggere di tutto il gioco.

QUARTO BOSS: MORLOCK

Morlock potrebbe essere considerato il vampiro più scarso di tutti. Non abbiamo capito bene se lo sia davvero o se faccia finta. Tutto ciò che dovete fare per sconfiggerlo è colpirlo ripetutamente fino a quando non rimane stordito, quindi sbatterlo nel fossato che si trova intorno alla piattaforma centrale. Potete fare in questo modo oppure farlo semplicemente esplodere con la Soul Reaver.

Poteri Speciali: dopo aver ammazzato Morlock, acquisirete la sua abilità di sparare una specie di scarica d'energia. Questo vi permetterà di distruggere gli oggetti che in precedenza non riuscivate a rompere.

Eliminato Morlock e acquistato il suo potere speciale, dovete andare alla ricerca di un altro

IL GLYPH DEL SUONO

Glyph per aumentare la vostra potenza e il vostro arsenale. Questa volta dovete trovare il **Glyph del Suono**. Per scovare questo preziosissimo artefatto dovete tornare alla Cattedrale Immersa. Per prima cosa dovete uscire dalla tomba. Guardate a **est** rispetto al cancello chiuso per scoprire un nuovo passaggio accessibile. Seguitelo fino a raggiungere una porta di legno: all'interno di questa stanza scalate il muro di **destra**.

Quindi attraversate la porta triangolare in modalità Spectral: vi troverete nuovamente all'esterno della tomba. Dirigetevi alla Stanza Warp della Tomba dei Serafan e teletrasportatevi all'Underworld. Ritornate alla Cattedrale Immersa fino a giungere alla prima stanza con le grosse canne che si dirigono verso l'alto e con il condotto dell'aria. Saltate in questo condotto ma non fatevi portare in alto. Al contrario, entrate nella caverna triangolare che si trova in fondo. Seguite il sentiero fino a quando non vi troverete in una stanzetta con all'interno una **vetrata istoriata**. Mirate alla vetrata e sparate una scarica d'energia per distruggere i vetri.

Saltate attraverso il muro e scalate la parete. Alla fine dell'arrampicata vi troverete in un altro passaggio. Seguitelo fino a quando arrivate a un **cancello**. Attraversatelo e dirigetevi in una stanza molto grande, molto alta e lunga. Ci sono tre colonne davvero altissime che arrivano fin quasi al soffitto. Dirigetevi verso il lato più lontano della stanza e levate dal muro la grossa **mazza per il gong** che vi servirà per suonare una campana, più in là nel corso del gioco. Tornate al cancello e scalate i muri fino a raggiungere la sporgenza che si trova in alto. Da questa sporgenza guardate a **sinistra** per scovare una piccola stanzetta in cui gettare la mazza per il gong. Il motivo per questa manovra è che tra poco dovrete passare in modalità Spectral e dovrete perciò mettere al sicuro la mazza. Dopo averla lanciata nella stanzetta passate nello stato spettrale per avere una visuale completamente distorta del mondo reale. In questa maniera la prima colonna sarà abbastanza vicina per saltarci sopra. Fatelo, e quindi usate il portale per la trasformazione per passare nuovamente allo stato materiale. Saltate quindi a **sinistra** per recuperare la mazza per il gong. Saltate di nuovo sulla colonna. Quindi saltate sulla seconda colonna e successivamente sulla terza. Una volta arrivati qui, poggiate la mazza per il gong premendo il tasto **Quadrato**. Adesso guardate in alto verso la vetrata nel muro e distruggetela usando una scarica d'energia. Una volta rotta la vetrata, raccogliete la mazza per il gong e lanciatela nel foro dove prima c'era la finestra. Passate in modalità Spectral e saltate anche voi attraverso il buco che avete creato. Adesso tornate nuovamente in modalità Material e raccogliete la mazza. Camminate lungo il breve sentiero che conduce alla grossa campana e percuotetela con la mazza per il gong. Et voilà! Ecco a voi un bel **Glyph del Suono**.

(fine 1ª parte)

A cura di Christian Pettini

Quello dei racing games è senza dubbio il genere che ha maggiormente beneficiato del passaggio dalla grafica 2D delle console a 16 bit a quella tridimensionale permessa dalle potenti console a 32 bit. Le automobili e le piste hanno potuto assumere un aspetto solido e realistico, e così sono nati i vari Ridge Racer, TOCA e Gran Turismo. Velocità, competizione, coinvolgimento: gli amanti del volante trovano quello che vogliono sulla grigia console Sony. Come bonus, questa volta, le classifiche che corredano la guida hanno tutte per argomento i giochi di guida.

SIMULAZIONE DI GUIDA

I MIGLIORI DIECI

1. Gran Turismo
2. Wip3out
3. V-Rally 2
4. Driver
5. TOCA 2
6. Ridge Racer Type 4
7. Colin McRae Rally
8. Need for Speed IV
9. Test Drive 5
10. Micromachines V3



I PEGGIORI DIECI

1. Motor Mash
2. Test Drive Off Road
3. Hi-Octane
4. International Moto X
5. Rock'n'Roll Racing 2
6. Monster Trucks
7. Peak Performance
8. Wreckin Crew
9. Tommy Makinen Rally
10. Jet Rider



A

AIR RACE
(Acclaim)
MC
Cominciamo la rassegna dedicata ai giochi di guida con un titolo in cui si prende il controllo di un aereo. Si tratta di un prodotto interessante: la giocabilità è buona (il sistema di guida è molto arcade e quindi immediato) e la grafica, tranne un po' di clip, si attesta su discreti livelli.



Purtroppo il gioco manca di mordente ed è solamente discreto.
N. Giocatori: 1-2
68

ANDRETTI RACING 97
(Electronic Arts)
MC, DS, NG
Originale gioco di simulazione automobilistica americana. Oltre alla Formula Indy, infatti, è possibile gareggiare a bordo delle Stock-Cars. 16 i circuiti a disposizione per un prodotto che ancora adesso possiede alcune frecce nel suo arco in termini di grafica e giocabilità.



Le auto non sono facili da guidare, specialmente quelle di Formula Indy, e questo alza il coefficiente di sfida.
N. Giocatori: 1-2
62

AYRTON SENNA KART DUEL
(Sunsoft)
MC
È un vero peccato che al nome di un campione assoluto quale è stato lo sfortunato campione brasiliano sia stato associato un gioco tutto sommato mediocre.



La grafica e la giocabilità non sono niente di speciale, anche se la particolare tenuta di strada dei kart a qualcuno potrebbe piacere. Per poter gareggiare contro il mitico Ayrton si dovrà trionfare per 9 gare consecutive, utilizzando uno dei quattro veicoli a disposizione. Si sarebbe potuto fare di meglio.
N. Giocatori: 1-2
43

AYRTON SENNA KART DUEL 2
(Sunsoft)
MC, LK, NG



Dopo il primo tentativo appena analizzato, ecco un prodotto perlomeno dignitoso. Simulazione del Campionato del mondo di kart, propone 13 circuiti che metteranno a dura prova la vostra capacità di regolazione del mezzo, soprattutto quando cambieranno le situazioni atmosferiche. C'è di meglio, ma comunque è decoroso.
N. Giocatori: 1-2
55

B

BUGGY
(Gremlin)
MC, DS
Originale simulazione di corse utilizzanti macchinine radiocomandate.



Abbastanza divertente e dotato di una buona grafica (addirittura encomiabile la varietà di piste), peccato solo che sia un po' troppo difficile il metodo di controllo delle 16 diverse macchine a disposizione, e che quindi a lungo andare il gioco possa risultare frustrante. Molto simpatico se giocato assieme agli amici.
N. Giocatori: 1-2
61

BURNING ROAD
(Funsoft)
MC, LK, NG
Un mix abbastanza riuscito tra Daytona USA e Sega Rally. Su tre lunghi circuiti (e le loro versioni speculari) più un quarto circuito nascosto, la grafica fila che è un piacere.



Buona la giocabilità e la manovrabilità dei mezzi a nostra disposizione. Molto veloce, questo gioco si dimostra anche divertente e dotato di buoni panorami e di numerosi effetti quali neve, ghiaccio, ghiaia e sabbia che influenzano in maniera netta il comportamento e le prestazioni della vettura.
N. Giocatori: 1-2
70

C

C3 RACING
(Infogrames)
MC, DS, NG
La casa transalpina ha realizzato davvero un ottimo gioco, dotato di una grafica molto buona e di un'ottima gestione delle inquadrature. Molto divertente e completo, possiede numerosi tracciati (localizzati in luoghi interessanti) e un buon numero di auto, ottimamente riprodotte, con cui cimentarsi contro amici o contro il computer.



Criticabile la scelta di mettere inizialmente a disposizione due sole auto, la Nissan Micra e la Renault Clio, che non sono certamente modelli capaci di accendere la fantasia e gli entusiasmi degli appassionati. Un titolo molto buono da prendere attentamente in considerazione.
N. Giocatori: 1-2
89

COLIN MCRAE RALLY
(Codemasters)
MC, DS, NG
Uno dei migliori simulatori rallystici in circolazione. Dagli stessi autori della serie TOCA, è una esaltante esperienza automobilistica. La gara ci vede protagonisti delle varie prove speciali del Rally d'Inghilterra, di cui dovremo affrontare tutte le insidie, con strade sdrucciolevoli o fangose, salti da effettuare a oltre 180 Km/h e pericolose curve a U bordate da pericolosi muretti di pietra.



La grafica è molto bella e fluida, con una fisica delle auto veramente accurata. Anche la riproduzione delle vetture è eccezionale (risultato ottenuto grazie alla scansione tridimensionale) e sono riprodotte

perfettamente le prestazioni reali per quanto riguarda accelerazione, velocità massima e tenuta di strada. Le prove speciali si svolgono su qualsiasi fondo stradale e nelle più disparate condizioni climatiche (col sole, quando è nuvolo, con la neve o la pioggia). Veramente splendido.
N. Giocatori: 1-2

90

CIRCUIT BREAKERS
(Mindscape)
MC, MT, DS
Dopo Supersonic Racers, la casa inglese tenta di bissare il successo con questo secondo episodio dal nome completamente differente. Aggiornato tecnicamente sia per quel che riguarda la grafica che per il sonoro, il gioco si distingue per la fluidità e il dettaglio del suo motore 3D e per l'elevata giocabilità complessiva.



Umoristico e simpatico, il gioco supporta tutti i nuovi accessori, dal multitap al joypad analogico con vibrazioni comprese. Da giocare in quattro: divertimento al 101%!
N. Giocatori: 1-4

86

CYBERSPEED
(Mindscape)
MC



Gioco futuristico di medio livello che vi lancia a folle velocità in circuiti molto lunghi e complessi su improbabili macchine da corsa che devono evitare ostacoli e avversari. Una specie di Ridge Racer del futuro, in cui le automobili sono state rimpiazzate da strambi veicoli sospesi a un asse centrale che ne limita di molto gli spostamenti. È proprio questa scarsa maneggevolezza che alla lunga vi scasserà i facioli.

N. Giocatori: 1

56

D

DESTRUCTION DERBY
(Psygnosis)
MC, LK
È a giochi di questo tipo che la PlayStation deve il suo enorme successo. La grafica poligonale era (ai tempi) molto realistica, con oltre 100 poligoni per auto e con ricchi effetti speciali, quali fumo, sgommate e pezzi d'auto di ogni genere che volavano in ogni direzione.



Divertentissima la modalità di gioco (che si aggiunge alle corse più classiche) denominata "Arena", in cui lo scopo è quello di eliminare fisicamente le altre macchine in gara, tamponandole oltre ogni limite. L'unico limite è la durata – troppo breve – dei suoi sette circuiti. Comunque, molto divertente. Un Platinum di classe.
N. Giocatori: 1-2

76

DESTRUCTION DERBY 2
(Psygnosis)
MC, NG
Molti i miglioramenti in questo secondo episodio: i circuiti sono diventati undici e sono stati sensibilmente allungati.
È stata posta più cura nel riprodurre la fisica degli incidenti che riesce a ricreare tamponamenti e carambole davvero credibili come realismo e incredibili per la spettacolarità.



La grafica è stata sensibilmente migliorata, con effetti di traslucenza e di scintille che all'epoca lasciarono tutti a bocca aperta. Il numero di poligoni dedicato a ciascuna vettura è ora più del doppio (oltre 250). Azione selvaggia che nella rinnovata modalità "Arena" (ci sono cinque aree ricche di ostacoli) consente di fracassare le altre macchine in maniere decisamente assurde e divertenti. Peccato che manchi l'opzione link del primo e comunque un modo per giocare in due.
N. Giocatori: 1

85

DRIVER
(GT Interactive)
MC, DS
Uno dei migliori giochi di guida sviluppato da un team composto, tra gli altri, da alcuni dei programmatori del Destruction Derby qui sopra. Siete un poliziotto infiltrato nella malavita e dovete portare a termine missioni "malavitose" ambientate in quattro città statunitensi (Miami, San Francisco, Los Angeles e New York) riprodotte perfettamente. Infatti i grafici del gioco hanno girato le città con la macchina fotografica e ogni strada, ogni monumento caratteristico, ogni vicolo – persino ogni negozio - è esattamente dove si trova nella realtà.



Le città sono esplorabili a piacimento con l'unico limite della Polizia, la quale certo non vede di buon occhio che trasportiate mafiosi e assassini. La meccanica di guida è super, i particolari di classe si sprecano e la giocabilità è insuperabile. Se amate i racing e non comprate questo siete dei co..i..i!
N. Giocatori: 1

93

E

EXPLOSIVE RACING
(Funsoft)
MC, LK, NG
Si tratta del seguito di Burning Road; ora possiamo anche guidare delle moto (tra cui un mitico chopper), anche se sono le auto a fare la parte del leone. Il gioco è più fluido e veloce, con una spiccata sensibilità arcade e con circuiti più lunghi e impegnativi. Aumentano anche i pericoli: troveremo infatti auto che corrono contromano e ponti levatoi che aprono improvvisi ostacoli di fronte alle vetture.

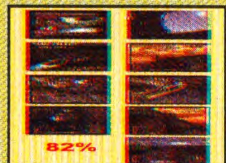


Qualche passettino avanti è stato fatto, e il prodotto è molto buono, ma l'eccellenza ancora è solo potenziale.
N. Giocatori: 1-2

71

F

FELONY 11-79
(ASCII)
MC, NG
Strano e originale gioco di guida arcade in cui, a bordo di strane auto normali e non (Mini Cooper, camion della nettezza urbana e lussuose limousine), dovremo portare a termine una serie di missioni entro un tempo limite in tre differenti ambientazioni non lineari quali il quartiere di Chinatown a Los Angeles, la città di Parigi durante la notte, oppure Tokyo nell'ora di punta. Ricorda un po' Carmageddon, dal momento che più danni causeremo, più soldi ci verranno versati (coi quali acquistare una delle 19 auto aggiuntive).



Divertente e cafone, ha come limite lo scarso numero di circuiti che in un gioco basato su questa meccanica particolare mina la longevità; solo chi si innamora di Felony lo gioca a oltranza per vincere tutte le vetture.
N. Giocatori: 1

86

IL PIU' AMATO DAGLI ITALIANI

1. Gran Turismo
2. Test Drive 5
3. Colin McRae Rally
4. Wipout 2097
5. Ridge Racer Type 4
6. V-Rally 2
7. Need for Speed III
8. TOCA 2



9. Micromachines V3
10. Driver





LE PISTE PIÙ BELLE

1. Need for Speed IV
2. Ridge Racer Type 4
3. Colin McRae Rally
4. Motor Toon GP 2
5. Test Drive 5
6. C3 Racing
7. San Francisco Rush
8. Circuit Breakers
9. Total Drivin'
10. Wreckin Crew



LE MIGLIORI RIPRODUZIONI DI VETTURE REALI

1. Gran Turismo
2. Colin McRae
3. TOCA Touring Car
4. V-Rally 2
5. Test Drive 5
6. Need for Speed III e IV
7. C3 Racing
8. Porsche Challenge
9. Formula 1 '97



FORMULA 1
(Psygnosis)
MC, LK, NG
Ottima simulazione del campionato di F1, fece gridare al miracolo al momento della sua uscita.



Tutti i circuiti del mondiale (17), 35 piloti tra cui scegliere e 26 monoposto differenti. Il tutto condito da una colonna sonora decisamente esaltante con musiche interpretate da assi della chitarra come Steve Vai e Joe Satriani! Il gioco può essere vissuto in modalità Arcade, oppure nella più realistica ed estenuante modalità Grand Prix. Molto indicata la sostituzione del pad con un volante e la modalità che consente di linkare due Play. Uno splendido Platinum ancor oggi validissimo.
N. Giocatori: 1-2

87

FORMULA 1 97
(Psygnosis)
MC, DS, NG
Probabilmente il miglior gioco sulla Formula 1 mai prodotto per PlayStation, ha sorpreso tutti per l'eccellente risoluzione, la velocità e le prestazioni del suo motore grafico tridimensionale. In modalità Gran Premio le statistiche sono quelle reali della stagione 96/97, con ogni singola pista perfettamente ricostruita basandosi sui dati reali.



Ottimi gli effetti speciali e la telecronaca in italiano, che si uniscono a una avanzata gestione degli effetti che la pioggia può avere sullo svolgimento di una gara e alla intelligente possibilità di dividere lo schermo in verticale quando si gioca in due. Non comprarlo significa volersi davvero male.
N. Giocatori: 1-2

92

FORMULA 1 98
(Psygnosis)
MC, LK, DS, NG



Deludente ultimo episodio della serie, segna un sensibile passo indietro sia in termini di dettaglio grafico sia per quanto riguarda la giocabilità. Il gioco è sempre molto accurato con le statistiche relative alla passata stagione agonistica, anche se rimane l'amaro in bocca per un passo falso che davvero non ci voleva.
N. Giocatori: 1-2

70

FORMULA KARTS SPECIAL EDITION
(Telstar)
MC, NG



Gioco sulle corse kart. Motore grafico senza infamia e senza lode che permette di gareggiare in 3D su 9 differenti circuiti. Veloce e discretamente divertente, può essere un buon acquisto: dategli un'occhiata.
N. Giocatori: 1-2

61

G

GRAN TURISMO
(Sony)
MC, DS, NG
Senza alcun dubbio il miglior gioco di guida per PlayStation mai realizzato. Alla guida delle macchine più veloci del mondo, potremo dimostrare la nostra perizia su complessi e impegnativi percorsi stradali. Potrete scegliere tra ben 180 modelli di auto differenti, ognuna dotata di un proprio e specifico comportamento stradale. Tra Nissan, Subaru, Mazda, Toyota, Honda, Aston Martin e compagnia bella, avrete solo l'imbarazzo della scelta. E inoltre potete "andare dal meccanico" e spendere i dobloni vinti durante le gare per fare gli upgrade alle vetture; infine, modificate i parametri per adattare la macchina al vostro stile di guida: puntate sulla velocità o sull'accelerazione? Quanta aderenza? Agite sugli alettoni, la campanatura, gli stabilizzatori, i freni, le gomme...



A fine corsa l'efficace funzione moviola consente di rivedere la corsa nel dettaglio. Un gioco molto "tecnico", che riproduce in maniera estremamente fedele i diversi comportamenti su strada delle diverse vetture. È un po' troppo difficile all'inizio, ma perseverando si verrà riccamente premiati per gli sforzi fatti in termini di divertimento assoluto. I giocatori foix giocano a Gran Turismo.
N. Foix: 1-2

96

H

HARDCORE 4X4
(Gremlin)
MC, LK, DS
Simulazione di gare su strada e fuoristrada, alla guida di alcuni "mostri" americani dotati di trazione integrale. Sei i circuiti sui quali dover affrontare altri cinque concorrenti.



Quattro le visuali di gioco disponibili durante la partita, che si uniscono a una buona grafica abbastanza fluida. Unica pecca è la monotonia nelle azioni e nei panorami che ne fanno un titolo che – alla lunga – potrebbe stancare.
N. Giocatori: 1-2

73

HI-OCTANE
(Electronic Arts)
MC, LK
Scarso gioco sviluppato dalla britannica Bullfrog in cui ci ritroviamo alla guida di un'auto del futuro in grado di correre... a velocità incredibile?



C'è scritto così sul tachimetro, ma a voi non sembrerà. Serrati i duelli con le auto avversarie controllate dal computer, che non eviteranno scorrettezze che comunque non vi impensieriranno. Buona la grafica soprattutto per quanto riguarda la fluidità, ma pessima la varietà dei circuiti. Nella norma giocabilità, scarsissimi il coinvolgimento e il fattore divertimento.
N. Giocatori: 1-2

31

HONDA CASTROL SUPERBIKE
(Electronic Arts)
MC, DS, NG
Siete alla guida di un'Honda (a proposito, uno dei limiti del gioco è che non potete guidare altre moto – ma che vi frega quando avete la migliore?) e affrontate un campionato contro altri agguerriti centauri.



La competizione riprodotta è quella del campionato Superbike; la grafica delle piste fedelmente replicate è abbastanza buona, purtroppo la velocità elevata implica un sacrificio a livello di dettaglio. Il buon realismo soddisferà gli esperti, mentre i neofiti abbisognano di un certo periodo di allenamento. Ma infatti non manca una sezione training!
N. Giocatori: 1-2

79

I

IMPACT RACING
(JVC)
MC, LK
Corsa di vetture nel futuro con elementi di azione e combattimento, che però

non raggiunge i vertici del suo genere. I cinque veicoli a disposizione sono pressoché identici, con armamenti di base un poco differenti e ricariche e armamenti da raccogliere lungo il percorso, ma che spesso non servono: infatti lo scopo, più che di creare un'allegra carneficina, è quello di arrivare nel minor tempo possibile ai vari check-point.



Dopo alcune ore di gioco vi potreste accorgere di una certa mancanza di spessore e profondità. Comunque, buona la grafica.
N. Giocatori: 1-2

72

INTERNATIONAL MOTO X
(TWI)
MC
Vecchio gioco di motocross che già all'epoca della sua uscita non aveva destato particolari entusiasmi. A un gran numero di circuiti (ben quaranta!), non si affianca né una giocabilità di particolare rilievo, né una grafica significativamente incisiva.



Il motore 3D, a voler essere generosi, è deprimente (vi clippa fino a sotto le ruote). Splendida invece l'idea di permettere ai giocatori di crearsi le proprie piste con un apposito editor.
N. Giocatori: 1-2

34

J

JEREMY MC GRATH SUPERCROSS 98
(Acclaim)
MC
Buon gioco simil-arcade basato sul campionato supercross. Con potenti moto potrete lanciarvi in incredibili balzi e spericolate evoluzioni. Motore grafico più che buono, ottimo sonoro e giocabilità nella media lo rendono un titolo indicato agli appassionati. Ottimo l'editor, versatile anche se non potente, grazie al quale potrete creare diaboliche piste.



N. Giocatori: 1-2

73

JET RIDER
(Sony)
MC
Conosciuto anche come Jet Moto, possiede percorsi acquatici e grafica molto buona (soprattutto nei riflessi) per un gioco che dà il meglio di sé nella modalità a due giocatori. Ampia scelta di settaggi, con i quali potrete scegliere tra una ventina di team l'accoppiata moto+pilota che più vi aggrada e che risulteranno differenti per velocità, accelerazione, manovrabilità e potenza del motore. I circuiti sono dodici, lunghi, sinuosi e ricchi di ostacoli e di trabocchetti. Peccato che manchi un buon sonoro (al contrario le musiche sono splendide) e che sia riscontrabile una certa trascuratezza in alcuni aspetti della grafica che ne condizionano pesantemente il voto finale.



N. Giocatori: 1-2

56

JET RIDER 2
(Sony)
MC, DS
Conosciuto anche come Jet Moto 2, è un secondo episodio davvero estremo, con azioni di corsa per chi non soffre gli effetti del mal di mare. A cavallo di un veicolo molto agile e potente, a metà tra una motocicletta e un jet ski, dovrete affrontare lunghi e sinuosi percorsi che vi obbligheranno a spericolate acrobazie nel tentativo di evitare i molti ostacoli disseminati lungo il percorso. Canyons, parchi naturali, cascate, vulcani e abissi senza fondo sono solo alcune delle difficoltà da superare lungo i dieci circuiti a disposizione.



Ottima la fisica dei veicoli che consentono derapate mozzafiato tra coreografici schizzi d'acqua.
N. Giocatori: 1-2

80

M

MEGAMAN BATTLE & CHASE
(Infogrames)
MC
Sull'onda di Super Mario Kart, anche il popolare Megaman di MegaDriviana memoria si cimenta con un gioco di corse di gusto cartoon contro una decina di suoi nemici storici.



Buona dose di humour e motore grafico 3D passabile. Le piste sono oltre 32 tra circuiti ufficiali e circuiti bonus, ma non si raggiungono particolari vette di divertimento. Se avesse avuto l'opzione link o Multi Tap sarebbe stato sicuramente meglio.
N. Giocatori: 1-2

58

MICRO MACHINES V3
(Codemasters)
MC, MT
Divertentissimo gioco arcade che ci vede comandare una di quelle lillipuziane automobiline che tanto piacciono ai bambini. Esilaranti sfide all'ultima sportellata con altri sette guidatori, utilizzando le armi più demenziali mai viste in circolazione (dai sempici missili ai martelloni giganti, dalle mine alle pinze telescopiche). Humour spettacolare e una grande grafica 3D con effetti limpidi e puliti rendono questo un gioco da affrontare con il ghigno sulle labbra in quei classici circuiti "casalinghi" per cui la serie è giustamente famosa: il tavolo della colazione, il giardino, la sala da pranzo ecc. L'opzione multiplayer è quanto di meglio sia mai stato realizzato per la console di casa Sony.



Quando si gioca in otto contemporaneamente il livello di divertimento raggiunge livelli di eccellenza assoluta. Compratelo se siete soliti giocare in compagnia, non ve ne pentirete.
N. Giocatori: 1-8

92

MONACO GP2 RACING SIMULATION
(Ubi Soft)
MC, LK, DS, NG
Un buon gioco di Formula uno è questo Monaco GP2 eccetera. Soprattutto la giocabilità, un eccellente compromesso tra realismo e immediatezza (tipico problema che si complica quando i mezzi da riprodurre sono vetture di Formula uno), è degna di lodi. Le opzioni di modifica alle vetture, numerose e utili, aggiungono molto a un gioco la cui sostanza merita di essere approfondita fino in fondo.



Purtroppo ciò che non è sostanza è poco curato: la grafica, pur nitida, è abbastanza deludente, compresa quella delle sezioni di contorno.
N. Giocatori: 1-4

91

MONSTER TRUCKS
(Psygnosis)
MC
Riciclo dello stesso motore grafico di Destruction Derby, con poche migliorie tecniche e meno ispirazione creativa. A bordo di

I PIÙ VELOCI

1. Wip3out
2. Wipeout 2097
3. Rollcage
4. Ridge Racer Type 4
5. V-Rally 2
6. Formula One '97
7. Colin McRae
8. Test Drive 5
9. Motorhead
10. Need for Speed III



I MEZZI PIÙ STRAVAGANTI

1. Running Wild
2. Motor Toon GP 2
3. Micromachines
4. Felony 11-79
5. Circuit Breakers
6. S.C.A.R.S.
7. Jet Rider 2
8. Buggy
9. Wreckin' Crew
10. Tank Racer



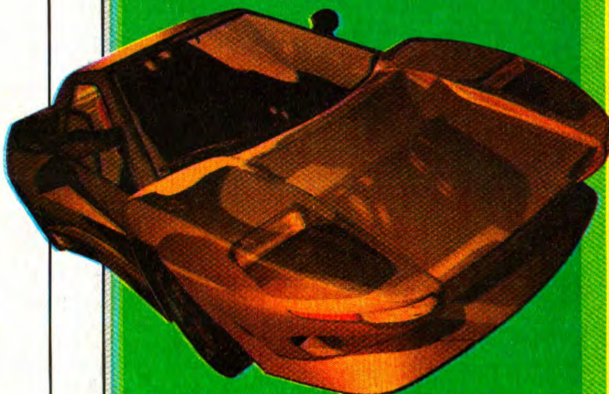
IL PIÙ SPETTACOLARE

1. Destruction Derby 2
2. Driver
3. Test Drive 5
4. Destruction Derby
5. Felony 11-79
6. V-Rally 2
7. Rally Cross
8. Road Rash 3D
9. Total Drivin'
10. Need for Speed III



IL MIGLIOR MULTIPLAYER

1. Micromachines
2. Wipeout 2097
3. Circuit Breakers
4. Wip3out
5. TOCA 2
6. Destruction Derby
7. Ridge Racer Type 4
8. Total Drivin'
9. Supersonic Racers
10. Jet Rider



GAMES WA

mezzi dotati di giganteschi pneumatici scolpiti, dovremo percorrere alcuni circuiti abbastanza piatti e senza particolari trovate.



Ottima la manovrabilità dei fuoristrada con cui, più che arrivare primi, sarà divertente far uscire di strada gli avversari. Effetti grafici nella norma e sonoro non particolarmente esaltante chiudono il quadro di un gioco che è come una ciambella senza buco.
N. Giocatori: 1

63

MOTO RACER
(Electronic Arts)
MC, DS



Splendido gioco di moto, viaggia a velocità impressionante sia su strada (modalità pista) che su terreno sconnesso (modalità cross). Il gioco è molto divertente, grazie a un'ottima maneggevolezza delle varie motociclette e a una grafica veloce e ben colorata. Sei i percorsi con cui cimentarsi, lunghi e spettacolari.
Semplice e immediato da giocare, si distingue per l'ottima fisica delle moto. Nell'opzione a due giocatori diventa decisamente entusiasmante, sia che sfrecciate in pista, sia che vi inseguiate saltando da una cunetta all'altra in un circuito da cross.
N. Giocatori: 1-2

87

MOTO RACER 2
(Electronic Arts)
MC, DS



Secondo episodio che si rivela un po' sottotono rispetto ai prodotti realizzati dalla concorrenza.

Molti i tracciati disponibili, così come molte sono le moto a disposizione. La grafica è accurata e la fisica dei mezzi si rivela molto divertente. Peccato manchi quel pizzico di "no so che" che trasforma un buon gioco in un capolavoro.
N. Giocatori: 1-2

80

MOTORHEAD
(Gremlin)
MC, DS
Ottimo gioco di corse, dotato di un motore grafico tridimensionale davvero eccellente. Anche se la grafica delle varie auto avrebbe potuto essere un poco più curata, il gioco si distingue per fluidità e ricchezza dei fondali.
Ottimi gli effetti di illuminazione per le gare in notturna.



Efficacissima la fisica della nostra auto, che ci consentirà letteralmente di decollare se affronteremo le cunette a velocità eccessiva. Molto buono il controllo via pad: la risposta al dual shock in particolare è fenomenale.
Se amate corse travolgenti e adrenaliniche, questo è il titolo che fa per voi.
N. Giocatori: 1-2

87

MOTOR MASH
(Ocean)
MC, MT
Titolo deprimente che rubacchia qua e là delle idee carine, mettendole però insieme in maniera confusa e deludente. La grafica è accettabile per dettaglio e fluidità, ma il fattore divertimento latita.



Dopo qualche gara la noia si farà prepotentemente strada. Il gioco cerca di scimmiottare Micro Machines V3 e Supersonic Racers senza riuscirvi.
Se ve lo tirano addosso, evitatelo.

N. Giocatori: 1-4

28

MOTOR TOON GRAND PRIX 2
(Sony)
MC, LK, NG



Secondo episodio della serie che mette in pista automobili a cartoni animati sulla falsariga di Supermario Kart (per Nintendo). Otto sgangherati veicoli e tredici circuiti 3D con bonus sparsi dappertutto rendono questo titolo molto divertente e di grande immediatezza; tuttavia il gioco non è certo facile e necessita di una certa tecnica per essere domato. La grafica dei tracciati è inquietante: colorata oltremodo, presenta gli effetti di trasparenza più belli che si siano mai visti.
N. Giocatori: 1-2

89

N

NASCAR 96
(Electronic Arts)
MC, NG



Primo episodio di una serie che ormai è un punto fermo del mercato, è la fedele simulazione del campionato americano NASCAR, che utilizza per le gare le stock-cars, cioè auto di serie pesantemente modificate. Buona la grafica, anche se un po' scattosetta. Controllo dell'auto non propriamente perfetto, comunque bilanciato da una buona varietà di auto, regolazioni e circuiti. Può valer la pena il noleggio se si è davvero degli appassionati.
N. Giocatori: 1

70

NASCAR 98
(Electronic Arts)
MC, DS, NG

Secondo episodio della serie con molte innovazioni e migliorie. Il gioco offre ben 17 circuiti, di cui nove misti e otto ovali. I giocatori potranno scegliere tra ventiquattro team reali; fedele è la riproduzione di auto e piloti reali del Campionato 1997.



La tenuta di strada delle autovetture può essere pesantemente modificata, variando elementi quali la pressione dei pneumatici o il carico aerodinamico. Ciò che più colpisce è il realismo di gioco, merito degli effetti grafici e del grande audio, che sfrutta effetti sonori di motori, box e pubblico registrati dal vivo durante le gare. Per gli appassionati del genere.
N. Giocatori: 1-2

75

NASCAR 99
(Electronic Arts)
MC, DS, NG
Ammazza che la Nascar, che Dio te l'accrescar! Il terzo e ultimo episodio (per ora) è un titolo molto consigliabile agli appassionati delle corse americane del campionato NASCAR, ma anche agli appassionati di giochi di guida "tosti", dotati di una veste grafica magari non bella ma arricchiti da tanta sostanza.



Sono presenti le auto che hanno partecipato alla scorsa edizione del campionato.
La grafica è un grosso passo avanti, dal momento che sfrutta l'alta risoluzione.
Ottimo come sempre il sonoro, che offre nuove registrazioni dei rumori reali presi dal vivo.
Buono, anche se talvolta incomprensibile, il commento dei telecronisti americani.
Splendida idea quella di poter ascoltare anche le comunicazioni trasmesse

al pilota dal capo meccanico.
N. Giocatori: 1-2

81

NEED FOR SPEED
(Electronic Arts)
MC, NG
Primo episodio di una serie che ha fatto storia. Si tratta di un gioco molto "tecnico", che premia la pulizia di guida al posto di scodate, frenatone e derapate, così in voga in altri prodotti concorrenti.



Sono molto divertenti sia la modalità arcade sia quella più propriamente simulativa, dal momento che i dieci percorsi su cui cimentarsi a bordo di potenti Gran turismo sono realizzati davvero bene. Un titolo vecchiotto ma tuttora valido.
N. Giocatori: 1-2

76

NEED FOR SPEED 2
(Electronic Arts)
MC, NG
Otto auto nuove di zecca tra cui la Ferrari F 50, la McLaren F1 e la Lotus GT1, otto nuove piste e uno splendido filmato introduttivo, non bastano a bilanciare una grafica disastrosa e pixellata che fanno compiere un deciso passo indietro rispetto al primo episodio.



I fondali sono poco curati, le macchine possiedono meno dettagli e mancano alcune di quelle raffinatezze grafiche che avevano tanto entusiasmato.
Addirittura, il gran filmato di introduzione potrebbe far pensare a un paravento dietro cui cercare di nascondere le varie magagne...
N. Giocatori: 1-2

69

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT
(Electronic Arts)
MC, DS, NG
Ora la serie si riscatta con un gioco di guida mozzafiato. Potrete guidare una nutrita serie di "dream car" su numerosi tracciati ricchi di effetti speciali realizzati grazie all'utilizzo dell'alta risoluzione. Le piste sono molte (e il numero sale grazie a quelle da sbloccare e quelle nascoste) e il bello è che potete correrle, a scelta, anche nell'altro senso, a specchio (ovvero con le curve invertite) e a specchio contromano!



Una nutrita squadra di poliziotti della stradale, poi, ci costringerà a spericolate fughe per evitare multe o eventuali ritiri della patente. Molto divertente e longevo grazie alle tante interessanti modalità e al numero di piste, di vetture e di segreti.
N. Giocatori: 1-2

89

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE
(Electronic Arts)
MC, DS, NG
La quarta uscita della serie EA nomata "Need for Speed" è un gioco davvero bello. Innanzi tutto la grafica: le vetture (modelli reali con tanto di licenza esclusiva alla faccia di Gran Turismo) sono riprodotte perfettamente e sono arricchite dalla ricostruzione poligonale dell'abitacolo con tanto di pilota che cambia marcia! Le piste non sono meno curate, grazie a localizzazioni sempre efficaci.



E poi, le modalità di gioco: a quelle del Need 3 si aggiunge la "Road Challenge" che dà nome al titolo, in cui gareggiate contro un avversario (umano o gestito dalla CPU) e chi vince prende la macchina dell'avversario. Bello ed esaltante, a condizione che siate voi a vincere, ovviamente!
N. Giocatori: 1-2

90

NEWMAN HAAS RACING
(Psygnosis)
MC, NG, DS



Gioco a metà tra la simulazione di guida "seria " e il gioco arcade, ricrea le serrate competizioni della Formula Indy americana mettendo il giocatore al posto di guida di una delle vetture più competitive e performanti. Più che buona la grafica e ottima la maneggevolezza della monoposto, che sarà impegnata sia sui velocissimi circuiti ovali, sia sui per noi europei più consoni circuiti cittadini. Se piace il genere, un noleggio non ci starebbe male.
N. Giocatori: 1-2

78

P

PEAK PERFORMANCE
(JVC)
MC, NG



Semplice e immediato da giocare, anche se non particolarmente sofisticato, sente particolarmente la mancanza di un'opzione di gioco multiplayer. Oltre 20 auto a disposizione su diversi circuiti dotati di una grafica passabile e di una giocabilità leggermente al di sotto della media. In giro troverete di meglio.
N. Giocatori: 1-2

44

PENNY RACERS
(Sony)
MC



Veloce gioco di guida dotato di una buona grafica e di un valido sistema di controllo. Peccato che i vari circuiti siano un po' troppo simili tra loro e l'uso di macchine dalle dimensioni così strette non contribuisca a immedesimarsi più di tanto nell'atmosfera di gioco.
N. Giocatori: 1-2

78

PORSCHE CHALLENGE
(Sony)
MC, DS, NG
Un must per tutti gli amanti dei simulatori di automobilismo, è un gioco che concentra la propria attenzione sui mitici e velocissimi bolidi della casa di Stoccarda. Ciò che più colpisce è la grande fluidità di animazione unita a un eccellente dettaglio grafico, che non subisce il minimo rallentamento nemmeno nell'opzione split-screen a due giocatori. Un altro punto di forza risiede nella buona manovrabilità dei mezzi guidati e nella splendida riproduzione dei loro differenti assetti di guida. I circuiti su cui sfidarsi all'ultima staccata sono dodici – ambientati in quattro località diverse - ricchi di quelle insidie e difficoltà che solo un guidatore attento potrà superare senza danni.



Certamente uno tra i migliori giochi di guida mai apparsi su PlayStation.
N. Giocatori: 1-2

89

POWER BOAT RACING
(Interplay)
MC



Gioco di guida a bordo di motoscafi assolutamente deludente. La grafica è nella norma (colorata e varia, ma niente di più), ma è nella giocabilità e nella struttura dei vari circuiti che la qualità scende pesantemente sotto la sufficienza. La noia dopo poco regna sovrana su di un titolo che avrebbe potuto avere miglior fortuna vista l'originalità del suo soggetto, se fosse stato realizzato con maggiore cura. Evitatelo.
N. Giocatori: 1-2

45

R

RAGE RACER
(Namco)
MC, DS
Difficile e molto divertente gioco di corse, che si distingue per il punto di ripresa molto ravvicinato dell'auto da noi guidata, a tutto vantaggio dell'atmosfera e del coinvolgimento.



Il metodo di controllo delle automobili a nostra disposizione è praticamente perfetto, e permette di guidare i nostri mega-bolidi con grande sensibilità e progressione. Questi, prodotti dalla fantasia del momento che non ricreano alcun modello realmente esistente, possono essere modificati grazie ai premi in denaro che riusciremo a vincere partecipando alle varie competizioni. Consigliabile senza riserve agli appassionati del genere, potrebbe però risultare eccessivamente difficile per i principianti, dal momento che le auto avversarie pilotate dal computer non si lasciano facilmente sorpassare. Veramente da comprare.
N. Giocatori: 1

90

RALLY CROSS
(Sony)
MC, MT, NG



Rally d'alta classe con questo titolo che permette di scegliere tra 16 diversi veicoli e oltre una decina di circuiti assediati dalle più disparate condizioni atmosferiche possibili. Un motore grafico tridimensionale molto buono e una grande maneggevolezza dei veicoli di cui si è alla guida lo rendono un titolo decisamente valido e interessante. Molto belli e accattivanti gli effetti speciali di rimbalzi e sballottamenti a cui le vetture sono sottoposte durante la gara. Incredibilmente appassionante se giocato in quattro con il multitap.
N. Giocatori: 1-4

85

RACING LAGOON
(Squaresoft)
MC, DS



Un interessante gioco di guida con componenti GDR. Vi aggirate nella città di Yokohama gareggiando con avversari agguerriti. A seconda dell'esito potete "far crescere di livello la vostra vettura" (upgradarla, per usare un termine in uso nei driving piuttosto che nei GDR) per affrontare nuove e più impegnative sfide. Non mancano i negozi per comprare pozioni magiche... ehm, componenti migliori. La grafica è molto buona, "cittadina" al punto giusto e abbastanza veloce. Il modello di guida è molto arcade e il controllo sulla vettura potrebbe essere meno posticcio; si tratta comunque di un buon titolo.
N. Giocatori: 1-2

85

RALLY CROSS 2
(Sony)
MC, LK, DS, NG



Secondo episodio che migliora ulteriormente un gioco già molto valido. La grafica è ai massimi livelli, come pure la fisica delle auto a disposizione. Più circuiti, più regolazioni, più auto da guidare. Efficace resa degli effetti atmosferici e dei vari tipi di superfi-

cie. Vale senz'altro un acquisto.
N. Giocatori: 1-4

89

RAPID RACER
(Sony)
MC, DS, NG
Strano gioco arcade, che ha come oggetto le corse sui motoscafi inshore. Interessante la fisica dei mezzi, che comprende onde contro cui ci si può scontrare con violenza e persino le scie lasciate dagli altri motoscafi che possono creare imprevedibili turbolenze nella nostra traiettoria; l'impatto con l'evento acqueo è assolutamente realistico.
I percorsi sono oltre 20 e andranno affrontati sempre alla massima velocità possibile, incuranti di boe, piloni e ostacoli vari.



Ottimo il commento sonoro e il controllo tramite lo stick analogico del dual shock, che riproduce con efficacia il feeling di pilotaggio di un vero motoscafo.
N. Giocatori: 1-4

87

RAY TRACERS
(Sony)
MC, NG
La meccanica di Chase HQ è riprodotta con precisione: correte sfrecciando tra automobili del normale traffico per raggiungere e distruggere il mezzo avversario.
Veloce, coinvolgente e in finale divertente, si regge su una buona grafica (priva di effettoni ma fluida, veloce e dettagliata) e su un'ottima guidabilità.



Divertente; se siete particolarmente amanti dei giochi burini (come il sottoscritto) lo adorerete.
N. Giocatori: 1

79

RIDGE RACER
(Namco)
MC, NG
Nonstante l'età (è stato tra i primi veri grandi giochi a uscire per PlayStation), è ancora in grado di competere con numerosi titoli automobilistici usciti dopo di lui.



Particolarmente azzeccata la manovrabilità delle auto, che unitamente a una buona grafica all'epoca fecero gridare al miracolo.
Dodici le auto a disposizione su alcuni percorsi ricchi di insidie e di soddifazioni per i piloti più esperti.
Altissimo il valore storico, un po' inattuale quanto a dinamica e possibilità, vale comunque la pena di giocarlo.
N. Giocatori: 1

79

RIDGE RACER REVOLUTION
(Namco)
MC, LK, NG
Buono ma non ottimo (né tanto meno rivoluzionario) nuovo capitolo della serie, che insieme ad alcune apprezzabili migliorie nella grafica non innova né in termini di maneggevolezza e controllabilità dell'auto, né di giocabilità complessiva; ottima però l'implementazione del NegCon.



L'opzione di link e il feeling arcade (sembra proprio di stare in sala giochi) ne fanno un gioco consigliato per quelli che amano l'immediatezza.
N. Giocatori: 1-2

85

RIDGE RACER TYPE 4
(Namco)
MC, DS, NG, JG
La Namco affronta il dopo Gran Turismo con un prodotto realmente valido. Al capolavoro Polyphony, la mamma di Ridge Racer e Tekken risponde proponendo un gioco che non snatura le caratteristiche della serie (immediatezza e guidabilità arcade, modelli di vetture di fantasia) e vi aggiunge una quantità di elementi davvero notevole. Infatti le piste sono otto e le macchine addirittura trecentoventi! In realtà, il numero va preso con le molle dal momento che nasce da una moltiplicazione: ci sono venti autovetture che ognuno dei quattro team personalizza (e quindi diventano ottanta) e che differiscono a seconda del costruttore scelto (ottanta per quattro, mi dice Pitone, che fa trecentoventi). Ci fidiamo?).



Comunque, la varietà è certo garantita, a vantaggio della longevità (per vincere tutte quelle macchine ci metterete un sacco). Il gioco è molto divertente e sicuramente primeggia la sottocategoria dei racing games, quella dei racing che hanno un approccio arcade.
N. Giocatori: 1-2

92

ROAD RAGE
(Konami)
MC



A bordo di un potentissimo hovercraft sfidate otto mezzi avversari pilotati dal computer in quattro circuiti particolarmente insidiosi.
Grafica nella norma e giocabilità tutto sommato passabile per un gioco che non ha certamente fatto storia. Vale comunque il noleggio.
N. Giocatori: 1

61

ROAD RASH
(Electronic Arts)
NC
È un titolo "sempreverde", inizialmente nato su Megadrive, poi passato al Mega-CD, al 3DO e finalmente approdato su PlayStation. Si tratta di un gioco di corse su motociclette ad alta concentrazione di adrenalina, in cui non solo dovremo pennellare le curve con adeguata maestria, ma anche prendere a pugni, calci e bastonate i nostri avversari. I tempi migliori verranno premiati in denaro, che consentirà di migliorare le prestazioni della motocicletta.



Ottime anche se pressoché inutili le lunghe sequenze filmate, strepitose le musiche dei Soundgarden. Da noleggiare e giocare con gli amici più rozzi che avete.
N. Giocatori: 1-2

72

ROAD RASH 3D
(Electronic Arts)
MC
Gioco di qualità decisamente alta, destinato agli amanti del motociclismo fuorilegge. A bordo di possenti moto da strada ci si dovrà tuffare in una agguerrita competizione contro quattro diverse gang di motociclisti senza scrupoli. Combattimenti furiosi e mazzate a volontà in sella alle due ruote, in un mondo 3D con decine e decine di chilometri di strade collegate tra loro. Buona la grafica e non eccelsa la giocabilità (tirare mazzate agli avversari è in effetti un po' ostico e necessita di un bel po' di pratica).



Eccellente la colonna sonora rock; insomma, molte attrattive per i giocatori più ruvidi.
N. Giocatori: 1-2

78

ROCK 'N' ROLL RACING II
(Interplay)
MC, LK
Un gioco puramente arcade che non possiede particolari frecce nel suo arco. Grafica squallida in un'ambientazione futuristica in cui le corse sono davvetro all'ultimo sangue e ci si può ritenere fortunati anche nel solo tornare sani e salvi a casa dopo la gara.



Sei differenti veicoli a disposizione, tutti upgradabili e potenziabili con nuovi motori, gomme, armi, cannoni, missili e così via. Ma tanto non ce n'è, il gioco non tira.
N. Giocatori: 1-2

39

ROLLCAGE
(Psygnosis)
MC, DS, NG



Straordinario gioco di auto di impostazione prettamente arcade-futuristica in cui la quantità di divertimento fornita è davvero incredibile. Con questo titolo la casa inglese riprende i fasti della serie Wipeout, elevandosi di una buona spanna al di sopra della concorrenza. La grafica e il sonoro sono eccezionali per dettaglio, fluidità e qualità degli effetti di luce. La velocità di gioco e la qualità nella risposta ai comandi è davvero eccellente, rendendo quasi senza peso gli unici due aspetti criticabili, e cioè la longevità non molto estesa e la mancanza di una opzione di link tra due console. Da comprare assolutamente.
N. Giocatori: 1-2

92

RUNNING WILD
(989 Studios)
MC, DS, NG
Certo di stranezze sulla Play non ne mancano, ma questo Running Wild è davvero troppo fuori: si prende il controllo di un animale, anziché di un mezzo.
La guidabilità degli animali varia da specie a specie (ma si può dire così? che roba...) e vi voglio vedere mentre dirigete un panda usando il volante. Le locazioni che ospitano i tracciati sono molto varie tra loro e tutte ugualmente ben curate, con uno stile che Antonio Perna ha correttamente definito "cartoon-surreale".



Certo si fa sentire l'assenza di una opzione che consenta di di upgradare gli animali, che so, con scarpe più performanti oppure con l'uso di anabolizzanti o steroidi. E manca anche la possibilità di mettere a dieta l'elefante per aumentarne la velocità massima... L'opzione per quattro giocatori umani (o animali – chissà che il mio gatto non controlli la tigre meglio di me?) è abbastanza buona a livello tecnico, ma soprattutto è valida in termini di divertimento che può dare alle compagnie numerose.
N. Giocatori: 1-4

84

S

SAN FRANCISCO RUSH
(GTI)
MC, DS, NG
Conversione su PlayStation di un famosissimo gioco da bar della Midway.
Otto auto per sei lunghissimi percorsi di notevole difficoltà, che possono anche essere percorsi in modalità "mirror", "reverse" e "mirror+reverse".



Buona la manovrabilità delle auto e buona la grafica, è altamente spettacolare grazie ai salti, alle curve e all'agonismo degli avversari. Veloce ma non tecnicamente raffinato (anzi), è il classico gioco che verrà adorato dai piloti virtuali più spericolati.
Da noleggiare, come minimo.
N. Giocatori: 1-2

77

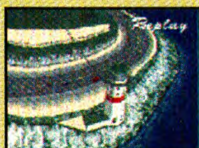
S.C.A.R.S.
(Ubisoft)
MC, MT
Simpatico titolo di guida che ricorda un po' Super Mario Kart. La grafica non è proprio il massimo dal punto di vista del dettaglio, ma se la cava bene per quanto riguarda la fluidità e i colori.



Le armi e i bonus a disposizione sono davvero tanti, così da rendere il gioco realmente veloce, frenetico e imprevedibile. Inutile dire che il meglio di sé S.C.A.R.S. lo dà in modalità multiplayer in cui è possibile addirittura giocare in 4 sulla stessa PlayStation (necessario il multitap).
N. Giocatori: 1-4

79

SPEEDSTER
(Mindscape)
MC, NG
Corsa automobilistica puramente arcade con una inusuale vista dall'alto. La grafica è buona, con scenari di gioco abbastanza originali.



Manca un po' la sensazione della corsa vera e propria, e talvolta la gara diviene frustrante a causa dell'eccessiva velocità in rettilineo delle auto avversarie. Non troppo maneggevole la risposta ai comandi, la giocabilità migliora quando si comincerà a prenderci la mano. Onesto in due, con lo schermo equamente diviso.
N. Giocatori: 1-2

67

SPORTS CAR GT
(Electronic Arts)
MC, DS, NG
L'Electronic Arts capeggia la classifica dei produttori di giochi di guida più prolifici: raggiunge questo risultato con gli ottimi Need for Speed e i Test Drive, con i NASCAR e con gli altri titoli che replicano le competizioni esistenti (vedi il campionato Superbike di Honda Castrol Superbike). Purtroppo, non sempre la quantità si accompagna alla qualità, come dimostra questo Sports Car GT.



A una giocabilità solo normale (arricchita dalla presenza di upgrade in stile Gran Turismo) e una certa longevità (quattro categorie in cui correre non sono poche) si affianca una realizzazione tecnica decisamente migliorabile. Chi ama la sostanza troverà un buon simulatore, realistico e difficile al punto giusto. Ma i giocatori dagli occhi raffinati devono guardare altrove.
N. Giocatori: 1-2

80

STREET RACER
(Ubisoft)
MT



Titolo ormai debuluccio che unisce a una grafica cartoonesca non irresistibile una buona dose di humour alla Super Mario Kart. I 24 circuiti e i numerosi e simpatici personaggi disponibili non bastano a giustificarne l'acquisto. Potrebbe invece essere un buon titolo, di cui è consigliabile il noleggio per i giocatori più piccoli (6-9 anni).
N. Giocatori: 1-4

47

SUPERSONIC RACERS
(Mindscape)
MC, MT
È un titolo che ha sorpreso per qualità di realizzazione e simpatia. Il fattore divertimento è altissimo, soprattutto se si gioca in tanti tutti insieme. È dichiaratamente un clone di Micro Machines, e pur non raggiungendo le vette del capolavoro Codemasters rimane comunque un prodotto giocabilissimo.



All'ampia scelta di simpatici percorsi su cui correre (dalle navi ai dirigibili) si affianca una buona realizzazione grafica e una trascinante colonna sonora. Di altissima qualità la resa e la sensibilità del sistema di controllo, veramente uno dei pezzi forti di questo gioco. Anche se anzianotto è comunque consigliato.
N. Giocatori: 1-4

81

T

TANK RACER
(Grolier)
MC, DS
Un gioco di guida singolare, in cui controllate carri armati che possono far fuoco sugli avversari che distano un metro dal traguardo per "bruciarli" nel vero senso della parola e scavalcarli nell'ordine di arrivo. La giocabilità è buona: si tratta del classico giochino che tutti imparano alla prima partita, ma questo non è certo un difetto: anzi, la natura arcade si giova dell'immediatezza.



Ci sono sei tracciati (con alcune varianti) e le competizioni sono sempre molto accese (non solo nel senso che fate fuoco sui vostri avversari...), anche se qualche power-up in più ci sarebbe stato bene.
N. Giocatori: 1-2

75

TEST DRIVE 4
(Electronic Arts)
MC, LK, NG
Titolo molto buono che continua a riproporre la vecchia rivalità tra questa serie e quella di Need for Speed. Al volante di un buon numero di auto sportive dal grande fascino (tra le altre, una splendida Ferrari e una antica ma sempre efficace Chevrolet Corvette degli anni '60) dovremo affrontare cinque lunghi e impegnativi percorsi urbani in Svizzera, Giappone, Washington, San Francisco e persino in Inghilterra (con la guida a sinistra!), partecipando a quattro differenti campionati.



Come succoso bonus potremo poi guidare i nostri bolidi su di una pista da dragster, in cui l'accelerazione pura la farà da padrone. Divertentissimo giocare in modalità link.
N. Giocatori: 1-2

80

TEST DRIVE 5
(Electronic Arts)
MC, LK, DS, NG
Ultimo episodio della gloriosa serie di giochi di guida, che non possiede ormai più grande originalità nella sua impostazione di gioco, ma che continua a fornire buone soddisfazione agli appassionati del genere.



La grafica è molto dettagliata e veloce, con particolare attenzione dedicata alla giocabilità e all'immediatezza.
Di contro, non si tratta di una simulazione particolarmente approfondita, e per forza di cose la fisica delle varie auto risulta un poco semplificata. Però è divertente, e le tante piste, le altrettante macchine e le numerose modalità di gara ne fanno un ottimo gioco.
N. Giocatori: 1-2

88

TEST DRIVE 4X4
(Electronic Arts)
MC, DS
Un gioco dedicato a chi si entusiasma all'idea di pilotare fuoristrada da due tonnellate, capaci di superare dune impossibili (... e magari di schiacciare crudelmente tutti gli avversari).
I tracciati disponibili sono 12, ambientati alle Hawaii, in Marocco, in Svizzera, nel Galles o nel deserto del Mojave. I veicoli da guidare sono in totale 21, divisi in cinque categorie di potenza (più una segreta). Il gioco possiede una certa immediatezza e simpatia di fondo, che viene però sensibilmente annacquata da un motore grafico tecnicamente non eccezionale e da una struttura di gioco un po' troppo semplice, e con l'andare del tempo ripetitiva.
Da giocare solo se avete già provato tutti i titoli top.



N. Giocatori: 1

82

TEST DRIVE OFF ROAD
(Electronic Arts)
MC
Solo quattro le vetture a trazione integrale disponibili in questo gioco, un po' troppo limitato sia nella grafica che nella giocabilità.



L'impressione è che sia stato distribuito prima del tempo, dal momento che questo prodotto offre decisamente meno della maggioranza dei suoi concorrenti. I percorsi infatti sono banali e le macchine presenti prive di quel fascino indispensabile per la buona riuscita di un titolo del genere. Tecnicamente sorpassato, consigliamo caldamente... di evitarne l'acquisto.
N. Giocatori: 1-2

24

TOCA TOURING
(Codemasters)
MC, DS, NG
Una simulazione del campionato Gran Turismo inglese che all'epoca fece decisamente scalpore per la sua grafica fotorealistica e per l'ottimo realismo nel comportamento fisico della tenuta di strada delle vetture.



Queste erano state digitalizzate dai modelli reali, con grande vantaggio per il realismo e il coinvolgimento finali. Ancora oggi è un'ottima scelta.
N. Giocatori: 1-2

85

TOCA 2
(Codemasters)
MC, LK, DS, NG





A un sonoro e una grafica da primo della classe, fanno eco una giocabilità da urlo e un eccellente supporto del dual shock e degli altri dispositivi analogici. Anche se il parco macchine iniziale è un pelo limitato, l'alta risoluzione grafica, le condizioni climatiche variabili che costringono il giocatore a cambiare strategia in corsa, e una simulazione dei danni straordinariamente realistica, lo rendono uno degli acquisti obbligati per ogni appassionato videogiocatore che si rispetti.
N. Giocatori: 1-2

90

TOKYO HIGHWAY BATTLE
(Jaleco)
MC





Un buon gioco di guida in cui è possibile modificare la vettura gara dopo gara, in modo da renderla il più competitiva possibile. La fisica dell'automobile non è eccezionale, mentre sono molto buoni sia la grafica che il sonoro. Alcuni tocchi simpatici lo rendono un titolo interessante. Un titolo perfetto da noleggiare.
N. Giocatori: 1

74

TOMMY MAKINEN RALLY
(Europress)
MC, DS, NG
Un gioco molto deludente. Anche se la grafica è colorata, in giocabilità, fisica del mezzo e struttura dei percorsi questo simulatore rallystico viene inesorabilmente doppiato da molti dei suoi concorrenti. Addirittura, sembra che la macchina si muova su un perno centrale!





Un'occasione mancata: se ve lo tirano dietro un perché ci sarà!!
N. Giocatori: 1-2

39

TOTAL DRIVIN'
(Eutechnycs)
MC, LK, DS, NG





Ottimo gioco, assolutamente consigliabile. Molto completo e dotato di una grande varietà di mezzi e percorsi. Particolarmente interessante il fatto di dover utilizzare stili di guida molto differenti a seconda del tipo di vetture utilizzate. Grafica, sonoro e fisica delle auto al momento dell'uscita erano davvero di grande qualità. Bisogna senz'altro farci un pensierino, soprattutto se avete tempo per vincere macchine e piste o se pensate di poter sfruttare le ottime opzioni multiplayer.
N. Giocatori: 1-4

87



V-RALLY
(Infogrames)
MC, NG





La casa transalpina ha davvero realizzato un capolavoro. La grafica è fluidissima e il comportamento delle automobili davvero divertente. Potremo guidare una buona varietà di macchine (11) su ben 42 differenti circuiti, dotati di tre differenti fondi stradali con relativa aderenza. Effetti meteorologici molto buoni e un'ottima opzione di gioco in split-screen, che consente in maniera molto intelligente di dividere lo schermo in maniera verticale, così da poter mantenere un minimo di senso della profondità anche giocando in due.
N. Giocatori: 1-2

90

V-RALLY 2
(Infogrames)
MC, MT, DS



L'ultima fatica di Infogrames è il seguito di V-Rally, il primo gioco di rally uscito per PlayStation. Va detto che, tranne Tommy Makinen, tutti i simulatori di rally sono buoni prodotti, ma in particolare Colin McRae e i V-Rally sono giochi eccezionali.
Questo secondo capitolo, uscito recentemente, presenta molti pregi: i modelli delle vetture sono perfette riproduzioni (a livello grafico e prestazionale) dei bolidi che partecipano ai veri rally. Le piste sono tutte belle e un editor – eccezionale per potenza e versatilità - consente di aumentare all'infinito la quantità delle medesime. Secondo chi scrive, le collisioni potevano essere più curate e non si tratta di un pelo nell'uovo, ma il prodotto rimane comunque assolutamente stupendo e consigliato a tutti i piloti virtuali senza riserve.
N. Giocatori: 1-4

93

VMX RACING
(Playmates Interactive)
MC



Gioco di motocross decisamente sotto tono. Non solo la grafica di gioco è scarsina, ma la giocabilità non raggiunge la sufficienza, dal momento che la manovrabilità delle moto è praticamente inesistente. Da evitare con attenzione.
N. Giocatori: 1-2

28



WIPEOUT
(Psygnosis)
MC, LK, NG



Con questo titolo la casa inglese ha inventato un genere: quello delle corse futuristiche. In molti hanno poi tentato di copiare questa idea, ma pochi sono riusciti a produrre giochi all'altezza dell'elevato standard di Wipeout. La grafica (ai tempi) era entusiasmante sia per dettaglio che per fluidità, e si univa a una colonna sonora veramente devastante. Il sistema di controllo è molto sensibile e risulta un po' difficile da controllare. Innovativa per l'epoca l'opzione link.





Inserito a furor di popolo nella linea Platinum, rimane ancor oggi un valido punto di riferimento. Giulio (l'uomo veloce per definizione), ma proprio tu non lo conosci?
N. Giocatori: 1-2

84

WIPEOUT 2097
(Psygnosis)
MC, LK, NG



Un titolo che migliora straordinariamente il già buono primo episodio: otto circuiti, cinque navette ultraveloci e una decina d'armi con cui far saltare allegramente in aria gli avversari. La manovrabilità del mezzo è ora sensibilmente migliore e la colonna sonora è ancora più pompatamente techno (e tra gli interpreti ci sono i Prodigy). Piacerà praticamente a chiunque: questo gioco è LA FELICITÀ.
N. Giocatori: 1-2

93

WIP3OUT
(Psygnosis)
MC, DS, NG
Ma lo avete visto sul numero scorso? Aveva ragione o no il Pitone quando diceva che Wip3out spaccava? Il frame rate determina l'unico difetto grafico del gioco: le scie sono meno belle di quelle del due. Però il resto è oltremodo oltraggioso per quanto è bello: velocissimo e fluidissimo (pure in due), non clippa mai e non scatta nemmeno se glielo ordinate minacciando di bruciare la PlayStation con il CD dentro. Le otto piste e le nuove scuderie tutte da scoprire aggiungono molto a un gioco perfetto.



Peccato solo che manchi l'opzione (super) del secondo episodio per il gioco in link; però è meraviglioso giocare in due in split screen, perché questa opzione tecnicamente è insuperabile.
N. Fortunati che ci possono giocare: 1-2

96

WRECKIN CREW
(Telstar)
MC, DS, NG
Gioco un po' leggerino, che mischia gioco di guida arcade, humour e tanta grafica fumettosa. Le piste sono quattro (New York, Sidney, Mediterraneo e Luna Park), in cui potrete scorrazzare liberamente alla ricerca di eventuali bonus o scorciatoie.





Realizzazione un po' troppo superficiale per quanto riguarda la giocabilità, ma belle le ambientazioni.
N. Giocatori: 1-2

39

Tutti i giochi




Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Arcade			
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36
Avventura			
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Star Wars: La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Avventura Punta e Clicca			
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
X File	PP	8/Ago 99	36
Azione			
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Attack of Saucerman	PP	8/Ago 99	62
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
Giochi di ruolo			
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Xenogears	IM	6/Giu 99	66
Picchiaduro			
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84





Titolo	Articolo	Numero	Pag.
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Platform			
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Hugo	PP	2/Feb 99	62
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75
Puzzle			
Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38
Racing			
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed: Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
360°	PP	8/Ago 99	60
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Wip3out	PG	9/Sett 99	16







Tutti i giochi





Simulazione sportiva

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Calcetto - Puma Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
No Fear: Downhill Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40
V Ball	PP	8/Ago 99	40
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70





Simulazioni varie

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Music	PP	2/Feb 99	63
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Streak	PP	3/Mar 99	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36





Sparatutto

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police	CL	6/Giu 99	74
G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
South Park	PP	9/Sett 99	40
Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
V2000	PP	2/Feb 99	59
Virus	PP	8/Ago 99	58
War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67





Strategici

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18





Legenda

AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet
PS = Planet Special
IM = Importazione

PuchiCarat™

FINALMENTE UN PUZZLE GAME FACILE, INTUITIVO ED APPASSIONANTE!



- DAI CREATORI DELLA FAMOSISSIMA SERIE "PUZZLE BUBBLE" E "BUST-A-MOVE"
- 12 PERSONAGGI SELEZIONABILI E 3 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ
- VARIE POSSIBILITÀ DI GIOCO: DA SOLI, CONTRO IL COMPUTER O SFIDA TESTA A TESTA CON UN AMICO!
- DIFFERENTI MODALITÀ DI GIOCO: ARCADE, AVVENTURA, ATTACCO A TEMPO E LIBERA





completamente in ITALIANO

guarda



www.gamenetwork.it

gioca in



www.gameonline.it



FORNITORE UFFICIALE

divertiti con



www.halifax.it